

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Enrique Guzmán y Valle

Alma Máter del Magisterio Nacional

FACULTAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Escuela Profesional de Educación Inicial



**El juego sujeto a reglas y el trabajo cooperativo en niños y niñas
de 5 años**

Examen de Suficiencia Profesional Res. N° 0536-2019-D-FEI

Presentada por:

Ramos Ore, Esmilt Yovana

Para optar al Título de Segunda Especialidad Profesional

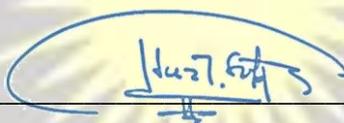
Especialidad: Educación Inicial

Lima, Perú

2020

**El juego sujeto a reglas y el trabajo cooperativo en niños y niñas
de 5 años**

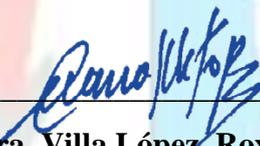
Designación de Jurado Resolución N° 0536-2019-D-FEI



Dra. Sito Justiniano Luz Marina
Presidenta



Dra. Dolorier Zapata, Rosa Guillermina
Secretaria



Mtra. Villa López, Roxana
Vocal

Línea de investigación: Metodologías y evaluación educativa

Dedicatoria

A mis padres por haber dado condiciones para mi educación, por mostrar el valor de una conquista, el valor del conocimiento y del amor.

A toda mi familia que, en todo momento, me animaron, me apoyaron y comprendieron mi ausencia.

A mis amigos por la fuerza, la amistad y el apoyo en este largo recorrido.

Índice de contenidos

Portada	i
Hoja de firmas de jurado	ii
Dedicatoria	iii
Índice de contenidos	iv
Introducción	vii
Capítulo I. Generalidades	8
1.1 Antecedentes	8
1.1.1 Internacionales.....	8
1.1.2 Nacionales.	11
1.2 El juego	13
1.2.1 Definición de juego.....	13
1.2.2 Teorías que sustentan el uso del juego.....	14
1.2.2.1 Teoría de ejercicio preparatorio.....	14
1.2.2.2 La teoría psicoanalítica de Sigmund Freud (1898-1932).....	15
1.2.2.3 La teoría Piagetana (1932, 1946, 1966).....	16
1.2.2.4 La teoría socio cultural de Lev Vygotsky (1933- 1966) y El Konin. D.B (1980).....	17
1.2.2.5 La teoría de Jerome Bruner (1972).....	19
1.2.3 Clasificación de los juegos.....	21
1.2.3.1 Por las áreas del desarrollo.	21
1.2.3.2 Por los procedimientos pedagógicos.	22
1.2.3.3 Por la forma metodológica.	23
1.2.3.4 Por la edad	25
1.2.4 Características de los juegos.	25

1.2.5	Fases del juego.	27
1.2.5.1	Presentación.	27
1.2.5.2	Organización.	27
1.2.5.3	El desarrollo.	28
1.3	Trabajo cooperativo	28
1.3.1	Definición de trabajo cooperativo.....	28
1.3.2	Tipos de grupos en el trabajo cooperativo.	30
1.3.3	Principios del trabajo cooperativo.....	31
1.3.4	Ventajas del trabajo cooperativo.	33
1.4	Características de los niños y niñas de 5 años.	37
Capítulo II. El juego sujeto a reglas en niños y niñas de 5 años		39
2.1	Definición de reglas	39
2.2	Definición del juego sujeto a reglas	40
2.3	Etapas que atraviesa el niño para aprender el juego sujeto a reglas	41
2.3.1	Primer momento.	41
2.3.2	Segundo momento.	41
2.3.3	Tercer momento.	41
2.3.4	Quinto momento.	42
2.4	Juegos sujetos a reglas convencionales: el formato y el sentido lúdico	42
2.4.1	El formato o la estructura del juego.	42
2.4.2	Requerimientos para un juego sujeto en reglas convencionales.	43
2.5	Características y beneficios del juego sujeto en reglas	44
2.6	Funciones del educador/a infantil en los juegos sujeto reglas	45
2.7	Ejemplos de Juegos sujeto a reglas	46

Capítulo III. El trabajo cooperativo en niños y niñas de 5 años	53
3.1 El papel del maestro en un aula cooperativa	53
3.2 Técnicas de implementación del aprendizaje cooperativo en las aulas de educación inicial	56
3.2.1 Pasos a seguir para la implantación de estructuras cooperativas en educación infantil.	57
3.2.2 Requisitos para que se produzca aprendizaje en cooperación.	61
3.2.3 Tipo de organización de las experiencias cooperativas.	62
Aplicación didáctica	64
Síntesis	68
Apreciación crítica y sugerencias.....	69
Referencias	71
Apéndice	74

Introducción

El presente trabajo monográfico titulado *El juego sujeto a reglas y el trabajo cooperativo en niños y niñas de 5 años*, fue desarrollado con el propósito fundamental de conocer la importancia del juego y del trabajo cooperativo en el nivel inicial en la edad de 5 años.

Para lograr estos objetivos esta investigación se dividió en tres capítulos, el primero Capítulo I. Generalidades, en primer lugar, se tienen los antecedentes de la investigación tanto nacionales como internacionales, así mismo se agrega el juego sus definiciones teorías clasificación, características y fases. Asimismo, en este capítulo se tiene el trabajo cooperativo donde se describe también su definición, tipos, principios, ventajas y características

El Capítulo II. Titulado El juego sujeto a reglas en niños y niñas de 5 años, se desarrolla la definición del juego sujeto a reglas, así como sus etapas, los principales características y beneficios, funciones y algunos ejemplos de los juegos sujetos a reglas.

En el Capítulo III. Titulado El trabajo cooperativo en niños y niñas de 5 años se describe el papel del maestro en un aula cooperativa, asimismo las, técnicas de implementación del aprendizaje cooperativo en las aulas de educación inicial, asimismo los pasos a seguir para la implantación de estructuras cooperativas en educación infantil, Requisitos para que se produzca aprendizaje en cooperación, Tipo de organización de las experiencias cooperativas, Técnicas cooperativas en educación infantil, Formas de evaluación.

Finalmente se presenta la aplicación didáctica, síntesis, apreciación crítica, sugerencias y referencias bibliográficas

Capítulo I

Generalidades

1.1 Antecedentes

1.1.1 Internacionales.

Reyes (2018) en su investigación llamada *“El trabajo colaborativo propiciado desde el programa pequeños científicos para fortalecer el aprendizaje significativo con estudiantes de 5° del IED la floresta Sur”*, que se llevo a cabo con la finalidad de estudiar de manera incide el trabajo cooperativos en relación al aprendizaje significativo de los alumnos de 5to de primaria en el curso de ciencias, el diseño a desempeñar en la investigación es de tipo cualitativo, la muestra esta compuesta por alumnos de 5to grado de primaria con edades entre 10 y 11 años, también estan involucrados en la investigación los docentes de dichas aulas, para reunir los datos y llegar a las conclusiones se empleo la técnica de la encuesta en las dos partes, es decir ya sea a los maestros y a los alumnos, tambien se empleo la entrevista y el diario de campo. Reyes (2018) concluye en que al aplicar la propuesta del trabajo cooperativo en dicho curso los estudiantes tuvieron otra perspectiva para captar los datos y ejecutarlos logrando un aprendizaje significativo en ellos, desempeñandose de manera activa, imaginativa y comprometida con sus actividades.

Crespo (2018) en su investigación *“Juegos cooperativos como estrategias de cohesión grupal”*, que se desempeña con el objetivo de ejecutar un plan didáctico para los

estudiantes que tienen exclusión social en una institución por medio de actividades lúdicas cooperativas en el área de educación física con la idea de integrar a dichos alumnos, el diseño propuesto para esta investigación es descriptiva de tipo mixta, la muestra está compuesta por 27 estudiantes de 3ro de primaria de la institución mencionada con edades aproximadas de 8 y 9 años, los que fueron investigados y evaluados para recolectar los datos mediante la técnica de del cuestionario y la entrevista. Crespo (2018) nos afirma que al iniciar la investigación los menores no tenían mucho conocimiento por el juego desempeñado y se les hizo un poco difícil, sin embargo luego se percataron que por medio de la participación de todos los miembros del grupo podrían seguir jugando, haciendo que los menores desarrollen valores importantes para su proceso de crecimiento como la colaboración el respeto y la ayuda mutua, mostrando lo mejor de cada alumno para poder triunfar de manera conjunta.

Sánchez (2016) en su tesis nombrada "*Los juegos cooperativos y la relajación como recursos para la mejora de la convivencia en el aula de Educación Infantil*", que se dio con la finalidad de obtener un progreso en la convivencia en clase de estudiantes de kinder, reduciendo los problemas y sus repercusiones, por medio de actividades cooperativo, el diseño de la tesis fue experimental de tipo cuantitativo, se trabajo con una muestra de estudiantes de un jardín de niños, para reunir la información y llegar a una conclusión se realiza a través de la técnica de la observación y la evaluación. Sánchez (2016) alegó que siempre se encuentran conflictos en la etapa que pasan los menores, por lo tanto las personas a cargo ya sean los padres y los docentes en la escuela deben de aplicar ciertas estrategias para controlar ello, con este programa se reduce las peleas por los conflictos que se dan tratando este de manera creativa mediante juegos donde los menores interactuen y se apoyen de manera empática y pasiva.

Arevalo y Carreazo (2016) en su proyecto titulado “*El juego como estrategia pedagogica para el aprendizaje significativo en el Jardín A del hogar infantil Asociación de padres de familia de Pasacaballos*”, que se desarrollo pensando en analizar porque los alumnos de ese jardin de niños tienen desinterés por las labores académicas, el proyecto se desarrollo bajo un diseño experimental de tipo cualitativo, donde se estudia a 28 menores de 3 años de edad distribuidos en 12 mujeres y 16 varones, los cuales fueron estudiados y evaluados mediante la técnica de la observación para reunir los datos y llegar a los resultados. Arevalo y Carreazo (2016) nos mencionan que el menor no se siente atraído hacia las actividades que le proporcionan sus maestros si no son con juegos ya que esto los entretiene de cierta manera, por lo cual es importante presentarlo en las tareas a desarrollar ya que al realizar dichos juegos los menores sociabilizan y al apoyarse crean un ambiente armonioso y cooperativo, teniendo un aprendizaje más completo.

Echeverría (2016) en su estudio llamado “*El juego cooperativo de las Ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial I, del centro educativo Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito*”, que se dio con la idea de estudiar de que manera incide el juego cooperativo en los menores de un aula en la sociabilización de niños y su relación con sus pares desarrollada en un jardín de niños, el enfoque del estudio es crítico propositivo, de tipo cualitativo y cuantitativo a la vez, donde se contó con el apoyo de 65 alumnos del jardín de niños mencionado, para obtener los resultados se empleó la técnica de recolección de la observación mediante el fichaje y por último se empleó una entrevista a los maestros. Echeverría (2016) alegó que cuando se les enseña a los menores mediante la técnica del juego cooperativo los menores se ven entusiasmados a desarrollar las actividades, estos juegos hacen que al maestro le sea más fácil enseñar y mantener orden en sus aulas ya que los niños por participar siguen las reglas del juego, de la mano con motivación y buen trato hacia los menores contribuyendo

a que estos puedan comunicarse de manera mas abierta y les ayude a negociar y resolver problemas a través de ello.

1.1.2 Nacionales.

Lara y Rojas (2018) en su proyecto titulado “*Práctica de juegos sujetos a reglas en equiparar psicomotricidad de los estudiantes de inicial "Maria Inmaculada"-Oxapampa*”, que se desarrollo con la idea de corroborar si realizar juegos en base a reglas ayuda en la psicomotricidad de alumnos de 5 años en un jardín de niños, el diseño que primo en esta tesis fue el cuasi experimental de tipo comparativo, donde se tuvo la participacion de 25 menores de 5 años de edad de dicha institución los que fueron estudiados mediante la técnica de del fichaje, la evaluación y la ejecución de juegos para recolectar datos. Lara y Rojas (2018) concluyen en que la realizacion de dichos juegos si contribuye en la psicomotricidad de los alumnos, los juegos que se propuso desempeñaron al máximo todo el cuerpo haciendo que los menores desarrollen su psicomotricidad de manera buena y regular, a comparación del inicio.

Velazquez y Acero (2018) en su investigación llamada “*Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E. I. 208 del barrio Laykakota de la Ciudad de Puno-2017*”, que se da con la iniciativa de encontrar en que nivel contribuye el programa de juegos cooperativos en el desempeño de destrezas sociales en los menores de 4 años de un jardín de niños, las autoras basaron su investigación en un diseño pre experimental de enfoque cuantitativo de tipo experimental, la muestra estaba compuesto por 25 estudiantes de ambos sexos con edades de 4 años, para recolectar los datos se utilizó la técnica de la lista de cotejo. Velazquez y Acero (2018) nos afirman que la primera variable aporta de manera moderada en la segunda variable, lo que nos quiere decir que la aplicación de los talleres contribuye a

que los menores posean una conducta positiva en todas sus acciones colaborativas, al cumplir las reglas establecidas en los juegos ayudan a que estos se desempeñen mejor de manera colectiva.

Prado y Rojas (2017) en su tesis denominada “*Juegos tradicionales Kiwi, rompecabezas y soga para mejorar el trabajo cooperativo de niños de 4 años de la I.E N°224 Indoamérica*”, que se desarrolla con la finalidad de saber sobre el reforzamiento del trabajo cooperativo mediante los juegos comunes en menores de un jardín de niños, la tesis se basó en un diseño cuasi experimental de tipo cuantitativo, donde intervinieron 20 menores compuesto por 14 niñas y 6 varones con edades de 4 años, para reunir los datos se utilizó la técnica de la observación. Prado y Rojas (2017) alegaron que cuando se aplicó el pretest el proceso de desarrollo de los menores era de la mitad, luego de aplicar los juegos el equipo mejoró su nivel a un 83% , esto quiere decir que emplear dichos juegos contribuyen a tener una mayor rapidez y avance de trabajo cooperativo en los estudiantes.

Rubio (2017) en su investigación llamada “*Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 302 "Santa Rafaela María"-Chota*”, que se ejecutó con el objetivo de estudiar de qué forma influye el juego cooperativo en las habilidades colectivas entre niños, la investigación tiene un diseño de investigación directa, se trabajó con una muestra donde participan docentes y alumnos, los que fueron evaluados mediante la técnica de la observación, la lista de cotejo y la entrevista para recolectar los datos. Rubio (2017) concluye en que la creación y realización de los juegos cooperativos contribuyen a la participación de los alumnos de forma sola y a la vez colectiva ante sus pares las que ayuda a que sociabilicen, dichos juegos hacen que los niños se desenvuelvan mejor y tengan confianza en sí mismos haciendo participar a todos en conjunto.

Depaz y Asencios (2016) en su estudio titulado “*Los juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años de la I. E. I. N°098 de Huaripampa Alto, Distrito de San Marcos*”, que se desarrollo con la finalidad de manifestar como repercuten los juegos colaborativos en el desempeño de capacidades sociales en menores de 5 años, los autores se centraron en un estudio enfocado en un diseño cuasi-experimental, de tipo aplicada, donde colaboraron 24 menores de 5 años que estudian en un jardín de niños, distribuidos entre un grupo de control y uno experimental, para juntar los resultados se empleo la técnica de la lista de cotejo y el fichaje. Depaz y Asencios (2016) concluyen en que se encontro que la mitad de los alumnos estudiados manifiestan el desempeño de sus capacidades, entonces se aplican los juegos y se ve que si repercuten de manera significativa en el desempeño de dichas actividades, haciendo que estos sean más empaticos y que se expresen mejor de manera grupal.

1.2 El juego

1.2.1 Definición de juego.

Pugmire (1996) concibe el juego como “Es un proceso libremente elegido, personalmente dirigido y motivado intrínsecamente” (p. 38).

En este trabajo utilizamos la palabra Juego como un estímulo al crecimiento, como un recurso hacia el desarrollo cognitivo y los desafíos del vivir y no como una competencia entre personas o grupos que implica una victoria o derrota.

Gimeno (1989) afirma que es un “proceso que tiene como objetivo abordar en los niños "la necesidad de explorar su participación física y social sin restricciones” (p. 30).

Por lo tanto el juego es un medio por el cual el hombre puede desarrollar plenamente sus potencialidades. Al abandonar el mundo de las necesidades y de las técnicas, que lo

limita y lo restringe, el individuo se libera de las imposiciones del exterior, del peso de las responsabilidades, para crear mundos de utopía.

Para Huizinga 1938, citado por Rain (2017) indica que el juego es "una actividad sociocultural: se origina en los valores, hábitos y normas de una comunidad o grupo social en particular" (p. 12).

El juego, para el autor, tiene un papel primordial en el desarrollo del niño; es por medio de éste que el niño desarrolla y deja florecer sus potencialidades virtuales. En el caso de que se trate de juegos de azar, juegos de destrucción, juegos de desordenes y euforia, juegos solitarios, juegos figurativos, juegos de construcción, juegos de reglas arbitrarias, juego de competición, juegos de ceremonias y danzas.

Por lo tanto el juego es una actividad física o mental basada en un sistema de reglas que definen la pérdida o ganancia. Aquí la característica principal son las reglas y no el carácter libre de la broma. Sin embargo, a pesar de las reglas, el juego es una actividad placentera. El juego básicamente se refiere al juego, el comportamiento espontáneo que resulta de la actividad no estructurada; el juego se entiende como un juego que involucra reglas; juguete se usa para designar el significado de un objeto de juego.

1.2.2 Teorías que sustentan el uso del juego.

1.2.2.1 Teoría de ejercicio preparatorio.

Rain (2017) refiere según esta teoría lo siguiente:

El juego / juego tiene varios elementos que lo caracterizan Capacidad de absorber al participante de una manera intensa y total; implicación emocional; atmósfera de espontaneidad y creatividad; limitación de tiempo: el juego tiene un estado inicial, medio y final; es decir, tiene un carácter dinámico; posibilidad de r restricción de espacio existencia de reglas: cada juego procede de acuerdo con ciertas reglas que

determinan lo que vale o no en el mundo imaginario del juego; estimulación de la imaginación y la autoafirmación y la autonomía.

Por lo tanto, Groos sostiene que el juego es necesario para el desarrollo psicofisiológico, al ser para el niño una actividad espontánea y gratuita, afirma que todos los niños deberían tener la oportunidad de jugar, ya que es a través del cuerpo que hacen el primer contacto con el entorno exterior; donde las adquisiciones de motores conducen al desarrollo.

1.2.2.2 La teoría psicoanalítica de Sigmund Freud (1898-1932).

Linaza (1997) señala:

Además de servir como un puente de aprendizaje, el juego también sirve como una forma de expresar sentimientos y emociones, como argumentó Freud. Por lo tanto, los psicoanalistas infantiles ampliaron las ideas de Freud, quien era consciente de los 30 problemas y emociones múltiples que los niños expresan a través del juego: otros mostraron cómo se usan los juegos para dominar las dificultades psicológicas extremadamente complejas del pasado y el presente (p. 47).

Según Freud, el juego se caracterizan por la exploración del cuerpo a través de movimientos y sentidos simples. nos da ejemplos de algunos de estos juegos que se pueden ver en niños de 7 meses. A esta edad, un bebé mueve los brazos, pisa fuerte, se golpea la cabeza, agarra objetos con la mano, luego se cae, imita sonidos. Aunque parecen ser actividades sin sentido, más adelante permitirán la adquisición de dominios como caminar, hablar y manejar objetos.

Linaza (1997) cita a Ortega quien indica que

De esta manera, el juego puede ser un camino para comprender el mundo interior de los niños. Por la forma de jugar de un niño, podemos entender cómo ve y construye

el mundo: qué le gustaría que fuera, cuáles son sus preocupaciones y los problemas que la aquejan. A través de su juego, el niño expresa lo que sería muy difícil de expresar con palabras. De hecho, al jugar en el área de la casa, ciertos niños, mientras manejaban las muñecas, actuaban con cierta violencia física y verbal, golpeando la muñeca. o regañándola (p.31).

El niño, al descubrir el placer que tiene al realizar ciertas acciones, que la evolución de las habilidades motoras le brinda, las repite constantemente. El yo a esta edad comienza a formarse en la intervención de alguien.

Según Freud estos juegos son una consecuencia o incluso una causa de los juegos de ficción cuando el niño improvisa y crea su juguete, transformando los objetos reales en objetos imaginarios, como la escoba a caballo, por ejemplo. En estos juegos, al niño le gusta hacer actividades manuales como crear, unir, unir. Alrededor de los 4 años, el niño de la realidad que sirve como trampolín, crea un mundo de fantasía, imaginario que le permite desarrollar movimientos, atención, concentración, equilibrio, paciencia y autonomía.

1.2.2.3 La teoría Piagetana (1932, 1946, 1966).

Piaget (como se citó en Rain 2017) resume que:

Los juegos basados en las tres fases del desarrollo infantil, para la fase sensorial motora, que ocurre desde el nacimiento hasta los dos años de edad, atribuye la series de 18 ejercicios sensoriomotores. Estos son ejercicios que implican la repetición de movimientos motores. En cuanto a la fase preoperatoria (de 2 a 5/6 años) eligió juegos simbólicos para que los niños puedan comprender y reproducir la realidad. Para la fase de operaciones concretas (de 7 a 11 años) el mismo autor seleccionó los

juegos de reglas. En estos hay reglas establecidas que los niños deben seguir, de lo contrario serán penalizados (p. 17).

Jean Piaget a lo largo de su investigación y trabajo siempre ha dado gran importancia a la diversión para el desarrollo infantil. Según el psicólogo, el juego es fundamental para el desarrollo del niño al afirmar que la actividad lúdica es la cuna de las actividades intelectuales del niño y, por lo tanto, es indispensable para la práctica pedagógica.

Rain (2017) cita a Rosa y Navia 1998, donde afirman que:

Piaget liga la emergencia del juego a los primeros asomos de la actividad semiótica. Dentro de la periodización que estableció para rastrear la evolución de la inteligencia, situó el desarrollo del juego, llegando a identificar tres grandes etapas que denomino juegos funcionales (período sensorio-motor); juegos simbólicos (periodo preoperatorio); juegos reglados (período de las operaciones concretas) (p. 18).

Para Piaget el comienzo de las actividades lúdicas está en sintonía con el desarrollo de la inteligencia, en relación con las etapas del desarrollo cognitivo. Así, en cada etapa de desarrollo se relaciona un tipo de juego que ocurre de la misma manera para todos los sujetos.

1.2.2.4 La teoría socio cultural de Lev Vygotsky (1933- 1966) y El Konin. D.B (1980).

De acuerdo con lo hallado por Rain (2017):

Elabora una teoría contra las interpretaciones nativas y naturalistas de la juventud. Esta teoría se basa en los orígenes sociales del papel socializador de la juventud, de modo que el impacto único que produce la actividad humana en las relaciones humanas y la evidencia de que temen por sus vidas". es la única forma de vida, pero tiene un propósito social (p. 20).

Por lo tanto Vygotsky y sus colaboradores, en sus análisis del juego, estableció una relación entre el juego y el aprendizaje, ya que el juego contribuye al desarrollo intelectual, social y moral, es decir, al desarrollo integral del niño. Para este psicólogo, el juego solo aparece en las actividades de los niños alrededor de los 3 años, porque antes de esta edad el niño no puede internalizar símbolos para representar lo real a través de lo imaginario. Por lo tanto, Vygotsky (1989) creía que es en el mundo ilusorio e imaginario del niño donde aparece el juego, donde el niño es un ser activo que construye y crea a través de sus interacciones sociales. Cuando el niño imagina, juega y aquí es donde crea un mundo con actividades lúdicas que proporcionan la acción de jugar.

Vygotsky 1994 citado por Linaza (1997) está convencido de que:

Vygotsky considera que el alumno implica ser la persona que construye nuestra propia profecía gracias a las interacciones entre ellos y el otro instrumento que puedo hacer, son las conexiones. Gran cantidad de juegos de puntos de vista, opiniones, conclusiones que ha construido a partir de sus iconos predichos. El conflicto sociocognitivo es un desequilibrio de las estructuras mentales que se producen cuando los niños se enfrentan a algo que no puede entender y explicar sus iconos predichos por el momento, por lo que deben reflexionar sobre el tema durante tanto tiempo (p. 20).

Según Vygotsky citado por Linaza (1997) “el juego no es la actividad predominada de la infancia, puesto que el niño dedica una mayor proporción de su tiempo a resolver situaciones reales más que ficticias” (p.54).

A través del juego, el niño puede definir conceptos, crear situaciones que desarrollen su desempeño de situaciones reales. Entonces podemos decir que para este autor, el juego aparece en el mundo imaginario y contribuye al desarrollo del tema donde las interacciones sociales conducen al aprendizaje.

Esta idea defendida por Vygotsky de que el juego es el resultado de la acción social confirma su teoría de que valora el factor social. En este proceso dinámico, el juego simbólico se desarrolla en reglas de conducta a partir de la acción en sí mencionada. La acción imaginaria contribuye al desarrollo de las reglas de conducta social, donde los niños, a través de la imitación, juegan roles y valores necesarios para la participación de la misma vida social que internalizan durante el juego en el que imitan comportamientos de adultos.

1.2.2.5 La teoría de Jerome Bruner (1972).

Bruner citado por Rain (2017) al desentrañar las funciones esenciales que posee el juego en la actividad de los niños señala;

Que la infancia es un período de gran importancia en la construcción de la persona es el que se ha demostrado que acepta. Afortunadamente, cada uno de los profesionales está convencido de que las primeras y únicas funciones fundamentales para el desarrollo integral y armonioso de la persona (p. 22)

Es indudable que los juegos de los niños reflejan algunos de los ideales, el juego es una actividad aislada y limitada. Debe jugarse hasta el final dentro de ciertos límites de tiempo y espacio. Mientras se juega, todo es movimiento, cambio, alternancia, sucesión, asociación, separación. Cuando llega a su fin, el juego se detiene, limitado por el tiempo. El juego ha terminado. Pero incluso después de que termine el juego, sigue siendo una nueva creación del espíritu, un tesoro para ser atesorado por la memoria. Se transmite, se convierte en tradición. Considera también que es una actividad en la que existen normas de funcionamiento esenciales para su funcionamiento.

Bruner citado por Rain (2017):

Tanto niños como niñas sufren ambas vestiduras por simbolizar personajes, relaciones, respeto y compartir, y también en conflicto con, expresando sus sentimientos y sentimientos sobre su propia dimensión afectiva. Se trata de aprovechar las situaciones que probablemente se manifiesten en la sala psicomotora y emplearlas como punto de partida para el momento de idear determinaciones contingentes, ya que la construcción del pensamiento se lleva a cabo a través de sus vidas. De las ideas que se manifiestan cuando son las familias, los metges, los mitigantes del transporte, los comportamientos sociales que aparecen en el juego, aprendo a "comportarme según las pautas de convivencia que el portin limitar una autonomía personal, limitar un trabajo colaborativo en el grupo y limitar una integración social (p. 23).

Por lo tanto, se considera que todos los juegos deben estar sujetos a reglas. Si consideramos la regla como una limitación del juego, y a medida que se desarrolla, podemos definir que no hay juegos sin reglas. Por ejemplo, si un niño inicia un proceso de imitación de una actividad adulta, también está limitado a ciertas reglas que constituyen el juego; del mismo modo, si un niño empaca una muñeca para que duerma, nunca la sujetará por el cabello o la dejará caer, porque hay una regla implícita que rige cómo el "niño" (muñeca) debe colocarse cómodamente para dormir. En este sentido, el niño no es consciente de la regla subyacente al juego (comprensión) pero actúa como si dicha regla determinara la acción.

Es como si la regla representara una convención y, como tal, el niño no tendría el poder de cuestionarla o modificarla. Sin embargo, una característica importante del juego es la capacidad de cambiar las reglas de acuerdo con otros jugadores antes de comenzar un juego o terminar un juego. Para que esto suceda, el niño debe ser consciente de las reglas y discutir las con sus oponentes del juego, lo que constituye lo que podríamos llamar la regla social.

1.2.3 Clasificación de los juegos.

1.2.3.1 Por las áreas del desarrollo.

Motoras.

Lara y Rojas (2018) estos juegos están:

Destinadas al desarrollo a la coordinación del movimiento en la posición como en la actitud, por medio de la habilidad, destreza y fuerza; correspondiente a niños de poca edad hasta los 5-6 años, se caracteriza primero por ser intuitivo luego imaginativo y terminan siendo emocionales (p. 34).

La educación psicomotora el conjunto de métodos y técnicas que se centran en las cosas que hago con la empresa para aconsejar un mayor desarrollo de mis personalidades y una relación en la comunicación de la persona que hago envuelto, la psicomotricidad educativa con una forma de entender la educación, basada en la psicología evolutiva y la pedagogía activa (entre otras disciplinas), cuyo objetivo es alcanzar la globalidad. y facilitar sus relaciones con el mundo exterior.

Intelectuales.

Lara y Rojas (2018) nos dicen que “son aquellos que desarrollan el poder de la atención, percepción y clasificación, haciendo intervenir la memoria y la deliberación que conducen al conocimiento” (p. 35).

Consiste en adaptar las estrategias educativas a las características individuales del registro y respetar la diversidad. La educación psicomotora ha tenido en cuenta este principio, ya que es parte de las capacidades y la valoración de los aspectos positivos de cada niño, las limitaciones que tiene que superar y su ritmo y nivel. Aprentatge registrado.

Sociales.

Lara y Rojas (2018) nos dice que:

Cuyo objeto es la socialización del niño, responde a los principios de: Incorporación del niño al grupo alejándolo de lo personal. Aprovechamiento del maestro para que el niño adquiriera además de cualidades físicas y morales la práctica social como preparación para la vida (p,35).

Las relaciones permiten a los niños desarrollarse y darles la vuelta. Los juegos solo tiene las relaciones que se encuentran en los momentos de actividad grupal. Estas relaciones generan una gran riqueza de situaciones de la misma manera que los niños permiten que diferentes niños diferencien al grupo del educador. La activación en el grupo no es realmente socializar cuando los niños solo pueden sentir la pelota juntos, lo que les permite aceptar imposiciones sensoriales como limitaciones necesarias. Libertad personal. Esta relación con el maestro permite que la creatividad desarrolle los motivos de los niños y los ayude a conceptualizar sus acciones espontáneas en los objetos, los objetos y las estructuras.

1.2.3.2 Por los procedimientos *pedagógicos*.

Activos

Lara y Rojas (2018) afirma que “Responde al principio de actividad que considera al niño como un todo dinámico o un campo fértil capaz de reproducir experiencias vividas y al maestro como artífice y guía” (p. 35).

Hablar de actividad espontánea lleva inevitablemente a hacer referencia al juego infantil. A partir del juego, los niños crean, experimentan, se conocen y se relacionan disfrutando del propio cuerpo

Asociativos.

Lara y Rojas (2018) “que aconseja la unión y enlace entre los conocimientos adquiridos y los que esta por adquirirse de esta manera un juego simple sirve de base para otro más complejo” (p. 35).

. En este sentido se está de acuerdo con R. Vendrell (2003) cuando expresa que son varios los autores que atribuyen a la actividad espontánea, de tipo exploratorio y experimental, del niño menor de 3 años de edad el término o la categoría de juego, sólo utiliza la palabra juego a partir de esta edad, cuando el niño ya incorpora la fantasía en su actividad lúdica.

Imitativo.

Lara y Rojas (2018) “Cuya base primordial es la imitación, son juegos donde la función del maestro se incorpora en dos aspectos: como modelo y sugestionando al alumno para promover su imaginación creadora (p. 36).

Una característica de la actividad exploratoria es que las actividades realizadas pueden iniciarse, pero no siempre finalizan, como se ve a menudo observando los niños. El empleo del niño no hay una preocupación por los resultados, sino que pueden ir cambiando los objetivos mientras juegan. De hecho, a menudo se observa la complejidad del proyecto que están realizando y que van cambiando una y otra vez, este proceso de montaje es el juego en sí, ya que, una vez realizado, a menudo deja de tener interés.

1.2.3.3 Por la forma metodológica.

Juego Individual.

Según Lara y Rojas (2018) no side que el juiego indiviudal presenta a su vez las siguientes etapas.

El juego es considerado como la actividad por excelencia de la infancia, ya que son muchos los beneficios que aporta la práctica educativa. El juego es fundamentalmente un formato de comunicación e interacción entre iguales que permite reestructurar continuamente y espontáneamente los conocimientos adquiridos, los propios puntos de vista.

Esta idea nos permite pensar en el uso educativo del juego estimulado y tutorizado por adultos expertos, sin que pierdan su naturaleza de ser actividades libres y divertidas.

Juego Social.

Lara y Rojas (2018) concibe que “No basta que los niños estén reunidos en un local y jueguen juntos para ser considerados como tal. Pues para ello es necesario que exista un solo juego y que cada niño desempeñe un papel, dentro de él”.

El juego es la exploración más alegre del entorno con la presencia de un adulto. Es un componente lúdico que va ligado a un componente afectivo y unido a un desarrollo cognitivo, motor y social.

Juegos Libres.

Según Lara y Rojas (2018) pertenecen al sistema escolar antiguo, con juegos que se realizan en amplia libertad de acción lejos de toda vigilancia pedagógica.

Hay que saber a qué juegan los niños, cómo y por qué lo hacen. Esta observación permitirá al adulto ver si el niño está jugando a cosas de su edad o no y así constatar el momento evolutivo en que se encuentra. El adulto es su referente y al mismo tiempo lo necesita para poder crecer jugando.

Juego sujeto a reglas.

El juego también tiene un concepto sociológico, según Huizinga citado por Lara y Rojas (2018):

Dependen básicamente del dominio corporal y de la capacidad de coordinación. El adulto da la regla para que el niño la pida, la necesita. Suelen preparar el paso del período preoperacional al operacional en el desarrollo del niño. Muestran la adquisición progresiva de la capacidad de situarse en el lugar del otro, es decir, descentración afectiva, lo que permite la realización de producciones más socializadas. (p. 37).

1.2.3.4 Por la edad

Según Lara y Rojas (2018) los juegos por la edad se clasifican en:

- Juegos de primera infancia
- Juegos de segunda infancia
- Juegos de adolescencia
- Juegos de la juventud
- Juegos de adulto

1.2.4 Características de los juegos.

Para Lara y Rojas (2018) las características del juego son las siguientes:

- a. “El juego es una actividad voluntaria. Sujeto a órdenes, ya no es un juego y, a lo sumo, puede ser imitación forzada”(Huizinga, 1990, p.10). Por lo tanto, según el autor, el juego es una actividad gratuita, en la que el jugador participa de su libre albedrío. Tanto los niños como los adultos son libres de jugar, interrumpir o posponer la actividad en cualquier momento.
- b. “El juego no es la vida real ni la vida real. Es una evasión de la vida real en una esfera temporal de actividad autodirigida”(Huizinga, 1990, p.10). Como afirma el autor, tiene lugar en un espacio definido y la fantasía es fundamental en esta

actividad, y nada puede interferir o cambiar su estado de fantasía. De esta manera, el juego es real solo para el jugador en el momento en que juega.

- c. "El juego es desinteresado" (Huizinga, 1990, p.11). El autor considera que el juego representa una actividad temporal con un propósito autónomo, es decir, tiene un final en la actividad misma. El juego también se ve como un descanso en nuestra vida diaria.
- d. Según Huizinga, el juego es una actividad aislada y limitada. Debe jugarse hasta el final dentro de ciertos límites de tiempo y espacio. Mientras se juega, todo es movimiento, cambio, alternancia, sucesión, asociación, separación. Cuando llega a su fin, el juego se detiene, limitado por el tiempo. "El juego ha terminado. Pero incluso después de que termine el juego, sigue siendo una nueva creación del espíritu, un tesoro para ser atesorado por la memoria. Se transmite, se convierte en tradición "(Huizinga, 1990, p.12). También considera que es una actividad en la que existen reglas operativas esenciales para su funcionamiento.
- e. "Un orden específico y absoluto reina dentro del dominio ... Crea orden y es orden" (Huizinga, 1990, p.13). Según el autor, el juego requiere un orden supremo y absoluto y cualquier desobediencia puede "deteriorar" el juego.
- f. "Cada juego tiene reglas" (Huizinga, 1990, p.14). Según el autor, los tipos de juegos están sujetos a reglas que los jugadores deben respetar.

Estas características del juego la hacen un auxiliar educativo y una forma de motivar a los alumnos para el aprendizaje. En ese prisma, no se debe considerar apenas como una diversión o un placer. Deberá asociarse a una actividad con determinados objetivos a alcanzar y un medio de aprendizaje.

1.2.5 Fases del juego.

Según Lara y Rojas (2018) los juegos pueden construir parte de una sesión o bien ocupar todo el tiempo destinado a este, por lo tanto el juego tiene tres fases:

1.2.5.1 Presentación.

Lara y Rojas (2018) afirma que:

Es la primera fase teniendo a los niños sentados alrededor de la persona quién dirige, con la finalidad de que todos escuche claramente los pormenores del juego, así como indicarles los lugares en donde se va realizar el juego, asimismo actuando uno mismo con todos los pasos necesarios, diálogo con los niños, a fin de conocer sus opiniones y aclarar las posibles dudas (p. 48)

Podemos atribuir a los juegos características como la espontaneidad, la libertad y la creatividad. En el pasado, como en el presente, los juegos tradicionales son momentos irremplazables de interacción social, permitiendo la cohesión social y la integración del sujeto en la comunidad.

1.2.5.2 Organización.

Lara y Rojas (2018) afirma que:

Esta segunda fase está constituida por la distribución de materiales necesarios y la distribución de los niños para la práctica del juego, la distribución de los niños está en función a las necesidades del juego, pudiendo ellos libremente escoger un lugar o ser designado por el que dirige (p. 49).

El juego es un instrumento con el cual el educador puede ayudar al niño a crecer como persona. La importancia del juego en el desarrollo infantil es un tema clave, de ahí su inclusión en los programas escolares. Los maestros deben ser conscientes de la necesidad de espacio físico y temporal para que el juego ocurra.

1.2.5.3 El desarrollo.

Lara y Rojas (2018) concibe en el que los niños realizan actividades centradas en la representación de las acciones y los juegos llevados a cabo antes. Se propone una actividad de representación por la importancia que tiene para interiorizar lo que se ha vivido en la fase anterior, además de ejercitar la memoria, la capacidad de representación mental y la representación supone la simbolización de los acontecimientos, liberándoles de la acción unidireccional y permitiéndoles operaciones lógicas y lingüísticas sobre ellos en lugar de físicas y manipulativas.

1.3 Trabajo cooperativo

1.3.1 Definición de trabajo cooperativo.

Existe una amplia gama de definiciones acerca del trabajo cooperativo, en primer lugar el autor Gutiérrez (2009) quien dice que “El trabajo cooperativo se puede definir como aquella actividad realizada por dos o más personas conjuntamente de forma equitativa o proporcional, para alcanzar unos objetivos y, en definitiva, aprender” (p.1).

Entonces, cuando los alumnos trabajan juntos con el mismo objetivo de aprendizaje y producen un trabajo final común, estamos ante el trabajo cooperativo. Los alumnos perciben que su objetivo individual sólo se alcanzará si los demás miembros del grupo también los alcanzan, en una dinámica cooperativa con un objetivo común al grupo.

Seguidamente se tiene la acepción de López (2003) afirma que:

En este punto intentaré destacar la importancia del concepto cooperación, marcando la incidencia de éste en el desarrollo integral de nuestros alumnos. Hablar de cooperación es hacer referencia a la relación recíproca entre personas o grupos, dirigida hacia la realización de un objetivo mediante un esfuerzo común. La cooperación debe facilitar a las personas: La descentralización de la propia

subjetividad. Salir de uno mismo. El aprendizaje de la reciprocidad y de Nntercanvi. El aprendizaje de la tolerancia. El razonamiento y el diálogo sobre la imposición. La inclusión y la no discriminación. (p. 20).

Por lo tanto, el aprendizaje cooperativo aporta una mejora de la comunicación y de actitudes positivas respecto a la diversidad social de nuestro alumnado. La cooperación está relacionada con múltiples actitudes, valores, motivos que requieren un intercambio, una coordinación de diferentes puntos de vista; una valoración crítica y también una aceptación de las críticas, una asunción de decisiones colectivas y una gran responsabilidad ante las tareas comunes.

De acuerdo al estudio de Dávila y Guerra (2015) “El método de trabajo cooperativo es un método didáctico formado por grupos reducidos de alumnos quienes trabajando juntos en el grupo logran aprendizajes de proceso para e grupo y de desempeño para los individuos y para el grupo total” (p. 12).

Según Ander (1997) el trabajo cooperativo es:

En una situación cooperativa, se encuentran muy vinculados, de tal manera que cada alumno puede llegar a los objetivos a condición que los demás alcancen sus. Al igual que los alpinistas, los alumnos Escalans más facilmente las cima del aprendizaje Cuando el Hacen Formando parte del portal un equipo de trabajo cooperativo. La cooperación consisten en Trabajar juntos para alcanzar Objetivos comunes (p. 29).

Es importante destacar que estas consideraciones delinear un espacio significativo para la promoción de la interacción, del trabajo cooperativo y de la mediación pedagógica en el proceso de apropiación del sistema de escritura de esos sujetos, principalmente dentro del ámbito de la sala común, donde las construcciones de saber son (o, deberían ser) aún más significativas para todos los alumnos.

1.3.2 Tipos de grupos en el trabajo cooperativo.

Según el aporte de González (2017) “el docente debe decidir qué tipos de agrupamientos considera que se adaptan más a su aula en concreto, a las actividades que tiene programado realizar a los objetivos que considera que sus alumnos deben alcanzar” (p. 9). Johnson y Johnson (1999) divide tres tipos de agrupamiento estos son:

Grupos formales de trabajo cooperativo:

La organización de grupos es fundamental para la implementación del aprendizaje cooperativo. Para esto, es necesario tener en cuenta el espíritu de grupo que contribuye a la unidad de los elementos, el tipo de grupo, teniendo en cuenta sus características (género, habilidades cognitivas, etc.) su tamaño, que puede variar entre dos elementos más, dependiendo de la tarea a realizar y su duración. Es en este sentido se considera que la heterogeneidad de los grupos es uno de los factores decisivos en el contexto actual en relación con variables como las competencias sociales y académicas, al contrario de lo que sucedió en la educación tradicional, donde hubo homogeneidad. de los grupos.

Grupos informales de trabajo cooperativo.

En la mayoría de los casos, es aconsejable ser el educador para formar los grupos. Sin embargo, puede proceder al azar, en función de ciertas características, como el color de los ojos, el color preferido o las mascotas, o elegir niños que trabajen juntos. Para tareas simples y de corta duración, se pueden usar los dos primeros métodos. Para actividades más complejas, es preferible utilizar otros procedimientos para formar grupos heterogéneos. Es esencial que el educador sea consciente de las habilidades de los niños, así como de las habilidades requeridas para realizar la actividad.

Grupos de base cooperativos.

En una etapa temprana, dado que los niños tienen habilidades interpersonales limitadas y no pueden tener múltiples puntos de vista, es necesario agruparlos en parejas. Una vez que se nota una mejora en sus habilidades cooperativas, el tamaño de los grupos puede incrementarse gradualmente a tres o cuatro. Cabe señalar que los grupos de cuatro miembros funcionan de manera más efectiva si a cada miembro se le asigna una tarea o función.

1.3.3 Principios del trabajo cooperativo.

Johnson y Johnson (1999) afirma que los principios cooperativos son normas por las cuales las cooperativas ponen en práctica sus valores. Los principios adoptados actualmente son:

Membresía gratuita y voluntaria.

Johnson y Johnson (1999) el aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. Este método contrasta con el aprendizaje competitivo, en el que cada alumno Trabajar en contra de mañana.

Control democrático.

Johnson y Johnson (1999) analizar el trabajo cooperativo, ellos investigan los procesos psicológicos que implican cooperación: las habilidades sociales y comunicativas, conductas de cooperación y ayuda, tomas de acuerdos, autoconcepto, motivación, resolución de conflictos, autorregulación pensamiento crítico.

Participación económica de los miembros.

Según Johnson y Johnson (1999) también hay que destacar el trabajo cooperativo como estrategia de atención a la diversidad, el trabajo cooperativo ha sido señalado como un elemento de primer orden para autores defensores de la escuela inclusiva. La sitúan los métodos de aprendizaje cooperativo como una parte esencial para conseguir una escuela comprensiva.

Autonomía e independencia.

Según Johnson y Johnson (1999) para alcanzar este desarrollo íntegral, habrá que determinar no sólo qué queremos que sepan nuestros alumnos, y que queremos que sepan hacer, sino también que queremos que sean. Este aprender a ser que yo considero tan importante. Esto nos lleva a personalizar, tanto la enseñanza como el aprendizaje, y esto sólo es posible fomentando la autonomía del alumnado..

Educación, formación e información.

Johnson y Johnson (1999) habla de introducir mecanismos de correulación y autorregulación del aprendizaje. Conviene organizar el trabajo en el aula de manera que los alumnos puedan aprender juntos alumnos diferentes, estructurando de forma cooperativa del aula.

Cooperación entre las cooperativas.

Johnson y Johnson (1999) la cooperación implica solidaridad, generosidad, ayuda, se van creando lazos afectivos entre los miembros del equipo. La cooperación añade a la colaboración, al simple Trabajar juntos, un plus de solidaridad que Hace que la relación

que se establece entre los Miembros de un equipo que lega a ser cooperativo sea mucho más profunda en el aspecto afectivo.

Preocupación con la comunidad.

Johnson y Johnson (1999) la diversidad, incluso la de niveles de conocimiento, es vista como positiva y que juega a favor de la tarea docente, con el fin de que cada alumno aprenda de los demás y se sienta responsable tanto de su aprendizaje como de sus Compañeros. Hasta hace poco las interacciones sociales entre los mismos alumnos solamente eran valoradas por su contribución a la socialización, esta tesis quisiera seguir en la línea de tener en cuenta cómo este trabajo cooperativo tiene repercusiones en el aprendizaje intelectual y de conocimiento.

1.3.4 Ventajas del trabajo cooperativo.

Según Gonzáles (2017):

Las actividades de cohesión de grupo son fundamentales para preparar el clima favorable a la cooperación, la ayuda mutua y la solidaridad. Hay que crear conciencia de una pequeña comunidad de aprendizaje. El espacio y el tiempo privilegiado para intervenir en este ámbito es la tutoría. Hay, en este espacio, crear conciencia de grupo, ayudar y facilitar que los alumnos se conozcan mejor, que interactúen de forma positiva, que estén motivados para trabajar juntos en equipo, es el momento de aprender a tomar decisiones consensuadas. Cuanto más cohesionado esté el grupo más fructíferas serán las sucesivas experiencias de trabajo en equipo. He adjuntado en el muro digital la relación de las entrevistas que realizar mensualmente con mis alumnos, a la vez que me entrevisté trimestralmente con cada familia. Era capital conseguir esta cohesión de grupo y un buen clima de aula (p. 12).

Algunas de las ventajas del trabajo cooperativo según Gonzáles (2017) son las siguientes:

Contribuye al desarrollo cognitivo.

Gonzáles (2017) concibe que:

Ayudar que las tareas propuestas tengan sentido para nuestros alumnos, enseñar "la funcionalidad" de lo que les decimos que hagan, sólo así encontrarán gusto a lo que hacen y facilitaremos que quieran hacer lo que hacen. Es muy importante que los alumnos sientan que damos "valor "a su trabajo, a su aprendizaje, sólo así se considerarán valiosos, y tendrán un autoconcepto positivo y en consecuencia una autoestima alta. Aquí realizamos una convivencia de investigación, que nos aportó muchos datos respecto al ambiente y la cohesión (p. 12).

Cada vez más, la escuela está tratando de cumplir con una educación para la ciudadanía. En este sentido, el disfrute del aprendizaje cooperativo lo promueve de manera natural y efectiva, estableciendo una fuerte relación entre ambos, el aprendizaje cooperativo está vinculado a un movimiento para la defensa de la igualdad de los derechos humanos para todos. y una sociedad democrática, además de fomentar el desarrollo de habilidades de comunicación, toma de decisiones y empatía con los demás. Aunque el aprendizaje cooperativo surge como una alternativa a las metodologías tradicionales, es esencial ser consciente de las ventajas y desventajas que conlleva su implementación.

Reduce la ansiedad.

Gonzáles (2017) afirma:

Ayudar que las tareas propuestas tengan sentido para nuestros alumnos, enseñar la funcionalidad de lo que les decimos que hagan, sólo así encontrarán gusto a lo que hacen y facilitaremos que quieran hacer lo que hacen. Es muy importante que los

alumnos sientan que damos valor a su trabajo, a su aprendizaje, sólo así se considerarán valiosos, y tendrán un autoconcepto positivo y en consecuencia una autoestima alta. Aquí realizamos una convivencia de investigación, que nos aportó muchos datos respecto al ambiente y la cohesión (p. 13).

Los beneficios sociales y psicológicos están directamente relacionados con las actitudes individuales y colectivas presentes en el trabajo grupal. Como su nombre lo indica, los beneficios académicos se refieren a las habilidades escolares y cognitivas. Los beneficios en la evaluación, sin embargo, se relacionan con la retroalimentación con respecto al desempeño tanto del grupo como de cada elemento como un ser individual.

Fomenta la interacción.

Para Gonzáles (2017) los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula va más allá y apunta que formar parte de un equipo de aprendizaje cooperativo, que formar parte de una clase que se ha convertido en una comunidad de aprendizaje, contribuye a sentirse valorar.

Fomenta la autonomía e independencia.

Gonzáles (2017) detalla que trabajar en equipo y en grupos de trabajo cooperativo nos puede ayudar a superar con más facilidad los miedos a hacer el ridículo , al fracaso, ya que en el equipo siempre hay alguien que está dispuesto a ayudar.

Permite la adecuación de los contenidos al nivel de los alumnos.

Según Gonzáles (2017) la estructura de aprendizaje cooperativo ayuda a desarrollar interacciones muy saludables entre el profesorado y el alumnado, y entre iguales, al tiempo que facilita una mayor disponibilidad del alumnado hacia las tareas que debe realizar.

Promueve el desarrollo de destrezas complejas de pensamiento crítico.

Gonzáles (2017) nos dice que cooperar es bien difícil ya que no es sólo un acto cualquiera, inocuo, sino que implica desplegar valores, actitudes y principios de forma voluntaria. En el contexto actual, donde predominan el individualismo, la competitividad y en algunos momentos el egoísmo, es complicado dar sentido a la cooperación como herramienta de relación para descubrir nuevas formas de ser y de hacer; en definitiva, para vivir en sociedad.

Favorece la integración y la comprensión intercultural.

Para Gonzáles (2017) en las interacciones cooperativas se ponen en juego múltiples tareas metacognitivas como planificar, organizar, tomar decisiones, argumentar y defender tu postura, resolver problemas.

Favorece el desarrollo socio-afectivo

Gonzáles (2017) la cooperación nace del reconocimiento para la consecución de beneficios comunes o colectivos, y no de la condescendencia o la imposición. Esta práctica necesita, por tanto, reconocer la singularidad de cada uno a favor del bien común y entender la idea de colectividad desde la diversidad.

Aumenta la motivación hacia el aprendizaje escolar

Gonzáles (2017) afirma que cooperar, en un sentido más amplio, implica compartir responsabilidades, conocimientos y habilidades imaginativas para hacer frente a necesidades, extender la mano para resolver juntos dificultades de todo tipo. Así pues, dado que todo el mundo puede contribuir de una manera u otra al bien común, la

cooperación exige dar apoyo mutuo y recibir e intercambiar ayudas, lo que la convierte en un ejercicio de participación activa, voluntaria y, sobre todo, responsable de igual a igual.

Mejora el rendimiento académico.

Según Gonzáles (2017) los beneficios sociales y psicológicos están directamente relacionados con las actitudes individuales y colectivas presentes en el trabajo grupal. Como su nombre lo indica, los beneficios académicos se refieren a las habilidades escolares y cognitivas. Los beneficios en la evaluación, sin embargo, se relacionan con la retroalimentación con respecto al desempeño tanto del grupo como de cada elemento como un ser individual.

Contribuye a reducir la violencia en la escuela.

Por último Gonzáles (2017) concibe que el término cooperación, desde hace unos años, está altamente asociado a proyectos propios de la solidaridad internacional. Pero es una palabra que va más allá de la ansiada igualdad social planetaria. Cooperar implica sumar esfuerzos para conseguir un resultado mejor de lo que conseguiríamos actuando solos.

1.4 Características de los niños y niñas de 5 años.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU 2009):

Conocer las características de los niños y las niñas nos dará información para responder a sus necesidades de aprendizaje y desarrollo. Es importante detenernos a reflexionar sobre algunas características comunes que se dan en todos los niños y las niñas (p. 23).

Por lo tanto, se puede practicar en muchos ámbitos de nuestra vida: en casa, en el trabajo, en la escuela, a los grupos de los que formamos parte, etc. La cooperación, en todos los casos, pide pensar en la suma. Significa caminar adelante mirando nuestro entorno y pensar qué podemos hacer para mejorarlo.

Para el MINEDU (2009) “se dan procesos de intenso desarrollo y aprendizaje, que se ven favorecidos e impulsados desde la libertad de movimiento, la promoción de su autonomía y la atención cuidadosa y afectiva que le brindan sus adultos significativos” (p. 24).

La cooperación pide hablar, entenderse y buscar una solución común: ponerse en el lugar del otro, respetar la diversidad, encontrar puntos de confluencia, etc.

Según el MINEDU (2009):

El desarrollo del pensamiento, el lenguaje, la motricidad así como la toma de conciencia de sus emociones, se dan de manera gradual y se enriquecen permanentemente a través de las interacciones con otras personas de su entorno social, con la naturaleza y con objetos diversos (p. 24).

Por consiguiente, el proceso de aprendizaje no es sencillo sino costoso, y hay que decir que se aprende cooperando, asumiendo que hay que hacer un sobreesfuerzo inicial que a la larga revertirá positivamente en el bienestar colectivo de las personas de un grupo concreto.

Capítulo II

El juego sujeto a reglas en niños y niñas de 5 años

2.1 Definición de reglas

Sarlé (2010) da la siguiente apreciación:

Las reglas son como *contratos* que indican cómo jugar y cuál es la finalidad o el *para qué* del juego. Las reglas sostienen y diferencian los juegos. Deben resultar claras, con bordes bien delineados. Conocer la regla es el “pre-requisito” para poder jugar. Ahora bien, conocer la regla no es condición suficiente para poder jugar.

Además de este pre-requisito, se necesita comprender “el para qué de esa regla”; recién entonces el niño habrá capturado el sentido del juego (p.39).

En cualquier caso, las siguientes reglas de estilo deben tomarse como recomendaciones, de las cuales los estudiantes pueden desviarse, aunque en este caso se recomienda una justificación explícita para sus elecciones en su propio lugar, a saber, la sección sobre cómo citas y otras convenciones. Si el valor de una regla depende en gran medida de su contenido más que de su forma, es importante proporcionar a los estudiantes un instrumento para facilitar la toma de decisiones sobre aspectos formales, o proporcionarles un punto de partida para sus reflexiones formales, si así lo desean..

2.2 Definición del juego sujeto a reglas

Rain (2017) sobre el juego sujeto a reglas concibe lo siguiente:

El juego es más que una función social a través de la cual nos hacemos cargo de grupos de pertenencia y de referencia o aprendemos los valores que prima cada colectividad (trabajo en equipo, perseverancia, esfuerzo y capacidad de sacrificio, renuncia y humildad, generosidad y aceptación de reglas ...). El juego es una actividad llena de un sentido que pide ser investigado y asumido. El juego se instala entre el mito y el rito, es decir, entre los juegos de palabras que muestran la dimensión simbólica de la existencia y las actitudes y los gestos ceremoniosos claramente pautados (p.49).

La cooperación y la descentralización son conceptos fundamentales de la teoría de Piaget e inspiran varios trabajos que, como este, se centran en los aspectos socio-morales del desarrollo. Este es el caso, por ejemplo, de Selman que estudió la evolución de la adopción de roles sociales, es decir, cómo progresa para ser considerado desde diferentes perspectivas, lo que llamó Toma de Perspectiva Social. Con este fin, evaluó, a través de situaciones problemáticas, la capacidad de resolver conflictos y comprender las relaciones sociales de los individuos en varios grupos de edad. La elaboración de niveles de capacidad para asumir la perspectiva de los demás, concomitante y solidario con los niveles cognitivos propuestos en la teoría piagetiana, propios del niño y el adolescente. Las capacidades de regulación social abordadas en su trabajo son importantes no solo en nuestro análisis del juego, sino que son igualmente relevantes para el tema de la moralidad, como veremos más adelante.

2.3 Etapas que atraviesa el niño para aprender el juego sujeto a reglas

Según Sarlé (2001) en el aprendizaje de las reglas convencionales, los niños atraviesan diferentes etapas:

2.3.1 Primer momento.

En el nivel de conciencia corporal, a esta edad, el niño comienza a reconocer la imagen de su cuerpo, que ocurre principalmente a través de las interacciones sociales que establece y los juegos que juega frente al espejo. En estas situaciones, el niño aprende a reconocer las características físicas que interactúan con su persona, lo cual es fundamental para la construcción de su identidad.

2.3.2 Segundo momento.

El proceso de socialización del niño trasciende su juego conjunto, el intercambio de objetos o incluso la relación afectiva con los adultos. Desarrolla sus habilidades de comunicación cada vez más, escucha mejor lo que otros tienen que decir y es capaz de prestar las suyas propias, aceptar a los demás y verse a sí misma como miembro de un grupo. Todo el conocimiento que el niño desarrolla depende de los estímulos que provienen del entorno donde se inserta y de los vínculos y relaciones que se establecen con estos estímulos. Por lo tanto, es esencial que el niño actúe sobre los objetos para transformarlos y así conocerlos. ser capaz de construir y adaptarse a versiones del mundo..

2.3.3 Tercer momento.

La abstracción reflejada, por otro lado, ocurre cuando la abstracción reflexiva se vuelve consciente, es decir, lo que en cierto momento se convierte en el objeto de reflexión. En este caso, el niño puede pensar en objetos sin verlos, imaginar lo que hacen y exponer sus ideas sobre ellos.

En cuanto a la generalización, se refiere y garantiza la extensión de los esquemas ya contruidos. Los niños comienzan a asimilar objetos y situaciones cada vez más diversos y a coordinarlos por reciprocidad; En cada nueva asimilación están presentes las actualizaciones de las posibilidades ya latentes en las asimilaciones anteriores.

Cada conocimiento adquirido por el niño preoperatorio, mientras integra como contenido lo que ya ha sido aprendido, lo enriquece con nueva información, lo complementa con sus propios elementos. Además de manejar objetos, el niño establece relaciones entre ellos, por lo que el manejo de objetos es un conocimiento que precede al establecimiento de relaciones entre ellos, y uno complementa al otro.

2.3.4 Quinto momento.

En este período, el niño también tiene como característica principal el egocentrismo. Ella es el centro de atención, puede jugar con otros niños, pero no comparte juguetes ni sus ideas. Es inaceptable para ella que otro niño tome su lugar como líder en una broma o que difiera de lo que está pensando.

Esta característica se suaviza a los cinco y seis años, cuando el niño comienza a adaptarse al proceso de socialización. Tal adaptación ocurre porque los niños construyen nuevos conceptos y aprenden a relacionarse con los demás. Es la fase de conciencia, comprensión de lo que te rodea.

2.4 Juegos sujetos a reglas convencionales: el formato y el sentido lúdico

2.4.1 El formato o la estructura del juego.

El juego ha sido ampliamente utilizado por los psicólogos en el diagnóstico y el tratamiento de las dificultades emocionales y por los psicopedagogos en el diagnóstico e

intervención de las discapacidades de aprendizaje, porque "permite conocer la realidad del niño. Por lo tanto, el juego se ajusta tanto a la psicoterapia como a la psicopedagogía.

Afirma que aunque la psicoterapia y la psicopedagogía funcionan en áreas específicas, ambas se complementan entre sí al tratar de comprender las dificultades de aprendizaje y remediarlas.

Busca analizar el lugar del juego tanto en el diagnóstico psicodiagnóstico como en el psicopedagógico. Es bien sabido que en psicoterapia el juego simbólico ocupa un espacio ya bien definido en el llamado "tiempo de juego diagnóstico". Lo que Brenelli busca discutir en su trabajo Espacio de juego y diagnóstico en discapacidades de aprendizaje: contribución del juego de reglas la inclusión del juego de reglas como un recurso para ser insertado en el "tiempo del juego de diagnóstico psicopedagógico.

2.4.2 Requerimientos para un juego sujeto en reglas convencionales.

El juego asume varios significados. Como forma de expresión de un lenguaje afectivo, el juego se inserta en la estructura del símbolo. Para Piaget, jugar se caracteriza por una actividad que refleja los estados internos del sujeto que enfrenta una realidad vivida o imaginada. Su función principal es la asimilación de lo real al ser, siendo puramente individual y específico. El juego de reglas difiere del juego simbólico porque está constituido por la estructura de reglas (Piaget, *ibid.*). Como una forma de expresión cognitiva, el juego de reglas se destaca por su naturaleza lógica y social.

En un proceso de diagnóstico, es práctica de psicólogos y psicopedagogos realizar una entrevista previa con los padres o tutores, para luego dirigirse al niño. El diálogo establecido con el niño no puede obtener la misma riqueza de información que con el adulto, siendo necesario que el terapeuta recurra a otras formas de lenguaje más adecuadas para el niño, como el lenguaje lúdico y / o gráfico, como señala García Arzeno.

2.5 Características y beneficios del juego sujeto en reglas

- En los juegos, la retroalimentación es inmediata dada la supervisión que los niños se dan entre sí. En las hojas de ejercicios, cuando la resolución no es para el día siguiente, la retroalimentación sigue un intervalo de tiempo, lo que hasta cierto punto no interesa a los niños.

Hay muchos niveles y formas de jugar un juego, muchas maneras de lograr un determinado resultado; Las hojas de ejercicios, a su vez, tienden a estandarizar las respuestas.

- Tener que escribir respuestas, lo que no ocurre en los juegos, puede ayudar al niño a recordar las sumas.
- En el juego, la posibilidad de deducir una respuesta de otra proporcionada en la jugada anterior es muy alta. Por lo tanto, de $3 + 3 = 6$, el niño puede llegar al resultado correcto de $3 + 4$, según lo solicitado por los dados lanzados en secuencia. Las hojas de ejercicios a menudo tratan los problemas independientemente uno del otro.
- A diferencia de las hojas de trabajo, los niños pueden elegir los juegos que más les gustan y luego dedicarles más esfuerzo.
- Trabajar solo en la resolución de ejercicios no contribuye al desarrollo socio-moral de los niños. Más bien, fortalece su heteronomía. El juego, por el contrario, promueve interacciones, toma de decisiones, situaciones de conflicto que exigen soluciones..

2.6 Funciones del educador/a infantil en los juegos sujeto reglas

El interés de los autores fue mostrar en este trabajo que el juego es, además de su valor afectivo, un recurso efectivo dentro de la psicopedagogía para el desarrollo cognitivo, ya que lo consideran indispensable para el pensamiento de los niños.

Afirman que el comportamiento del sujeto, durante el juego de reglas, refleja su nivel de estructuración cognitiva, afectiva y moral y su ejercicio favorece los principales procesos de equilibrio. El juego, según los autores, es una gran situación para proporcionar el desarrollo armonioso de las diferentes capacidades y habilidades del sujeto. Además, el juego crea un espacio y un tiempo psicológico que le permite al niño tener un sentimiento de alegría, alegría y placer, al expresar sus deseos e intereses en esta situación.

Por lo tanto, concluyen que el juego en sí es un instrumento válido tanto para la expresión del niño como para promover su desarrollo en plenitud. También basado en la teoría piagetiana, realizaron un estudio con juegos grupales en educación infantil. Al justificar el uso de los juegos grupales, Establecieron tres objetivos que deberían alcanzarse a largo plazo mediante la educación de la primera infancia, que en

los juegos son fundamentales: en relación con los adultos, desarrollar la autonomía del niño; en relación con sus compañeros, permitiendo la descentralización y coordinación de diferentes puntos de vista y, en relación con el aprendizaje, tratando de hacer que el niño esté alerta, curioso, confiado y capaz de iniciativa y capacidad de elaborar y relacionar ideas desde diferentes perspectivas.

Entre otros, los autores concluyeron que ciertos juegos ofrecen al maestro de preescolar una oportunidad extremadamente rica para trabajar en el desarrollo social, político, moral, emocional y cognitivo del niño. Abogan firmemente por el uso de juegos en el aula, creyendo que los niños tienen una tendencia fuerte y natural a participar en juegos grupales.

Con estos estudios hemos visto la importancia que el juego asume en la vida de los niños, en la institución educativa y que tomó nuevas formas a medida que la humanidad se desarrolló.

2.7 Ejemplos de Juegos sujeto a reglas

El perfil psicomotor permite determinar el nivel del desarrollo de cada niño, comprobar las adquisiciones hechas y detectar las dificultades o retrasos y sobre esto trabajar mediante los juegos con regla para equiparar al niño(a) su desarrollo de psicomotricidad; para lo cual proponemos algunos juegos:

JUEGO N.º 01: para evaluar el desarrollo del esquema corporal.

NOMBRE: “conociéndome Mejor”

Competencia: Reconoce las partes de su cuerpo al realizar diferentes acciones, como: imitación, la exploración, nociones corporales, la creatividad del niño, realizando el juego “conociéndome mejor”, en forma dinámica.

Materiales: Música, espejo, cajas, sillas, papelotes, plumones, pico, serrucho, lampa.

a. Presentación

Cada niño se pone frente a un espejo y se observa todo el cuerpo, luego se hecha sobre un papelote y su colega traza su silueta con un plumón, luego el mismo completará la figura, luego nombrará las partes de su cuerpo en forma clara y segura, luego tratará de pasar por debajo de una silla en 3 diferentes posiciones, terminado esta acción empezará a imitar un oficio, usando los materiales que recolectamos, esto lo harán en primer lugar entre dos niños, luego en forma individual.

b. Organizamos

Agrupamos de 2 para realizar la 1ra actividad, luego se ordenará los materiales en los lugares adecuados.

c. Desarrollo.

Oirán la música especialmente seleccionada.

Observa su cuerpo en el espejo en forma detenida.

Se hecha sobre el papelote y su colega traza su silueta, luego completa su figura.

Nombra las partes de tu cuerpo indicando con un puntero en la silueta dibujada.

Pasa por debajo de la silla, en 3 posiciones diferentes.

Imita un oficio, haciendo uso de los materiales necesarios.

d. Indicadores de Evaluación:

- 1.- Se observan su cuerpo frente a un espejo
- 2.- El niño se ubica echado sobre el papelote
- 3.- Se deja trazar su silueta por su colega, luego él o ella completa su figura
- 4.-Nombra las partes de su cuerpo en la silueta
- 5.-Pasa por debajo de una silla en diferentes posiciones
- 6.-Imita un oficio, haciendo uso material necesarios.

JUEGO N°02: Para evaluar el desarrollo de la motricidad.

Nombre: “Bailando mucho”

Competencia: Resuelve problemas que exigen el dominio de habilidades y destrezas motrices, como: movimientos locomotores, control postural, disociación, coordinación dinámica, coordinación viso motriz y motricidad fina, realizando el juego “Bailando mucho” con bastante dinamismo y ordenado.

Materiales:

Tocasset

Casset con música seleccionada para este juego.

silbato, cuerdas, llantas, lápices de colores, cartulinas

Pelotas, etc.

a. Presentación

Cuando escuchan la música se ponen a bailar y si escuchan el silbato empiezan a caminar, si toca dos veces correremos en diferentes direcciones tratando de no chocarse, y si escuchamos una palmada del profesor pararemos y daremos tres saltos y si escuchamos tres palmadas del profesor empezaran a gatear hasta que escuchen el silbato, luego para ir saliendo al patio, al son de ya, ya, en puntitas, después de salir del aula caminaran en cuclillas hasta pasar la ventana, luego a la orden de ¡ listos! cogerán la caja con los dos brazos de la ventana y lo ingresarán al aula y lo ubican en la mesa, terminado esta acción al sonido del silbato saltan sobre las líneas pintadas en el piso del aula hasta escuchar una palmada del profesor, luego de la mesa toman la pelota y empiezan a jugar de dos a dos, lanzando, recibiendo, rebotando, etc. Hasta que escuchen el silbato, luego se acercan a la mesa donde se encuentra una caja guardan la pelota y dibujan que acción más les agrado, y lo exponen en el cordel del aula.

b. Organización

Agrupo a los niños mediante la técnica “Los deportes”

Haré grupo de 6, e internamente de 2. Luego adecuo el aula, pongo las cajas, los papeles, plumones, con la finalidad de que los niños no tengan dificultad de realizar todas las acciones con mucho dinamismo y entusiasmo.

c. Desarrollo

Baila al ritmo de la música;

Camina en cuclillas, camina en puntitas, corre, salta, gatea;

Juegan con la pelota: lanzan a la pared, recepcionan y rebotan con las dos manos alternando y patean la pelota alternando los pies.

Dibuja la acción que le agrada más.

d. Indicadores de evaluación:

- 1.- Juega con la pelota:
- 2.- Lanza a la pared la pelota
- 3.- Recibe, con las dos manos
- 4.- Rebota alternando las manos
- 5.- Patea, alternando los pies
- 6.- Dibuja la acción que le gusta más

JUEGO N°03: Para evaluar el desarrollo de la percepción sensorio motriz.

Nombre: “la caja de sorpresas”

Competencia: Utiliza globalmente sus capacidades de percepción: visual, táctil y auditivo, practicando las acciones del juego “la caja de sorpresas”, en forma ordenada cuidándose de no lastimarse.

Materiales:

Pañuelos

Palitos, pelotas de jebe, trapo, aserrín, algodón.

Peluches (ositos, muñecas, etc.)

Campana

Tambor

a. Presentación

Niños, observan lo que tengo en la mano derecha, cómo se llama, esto lo vamos a utilizar en nuestros juegos, observan este baúl y miren que existe dentro, por eso se llama baúl de sorpresas, este campo de la escuela será el escenario donde vamos a actuar:

En la parte del norte, existe dibujado dos círculos, en cada uno se ubicará cada niños para que se traslada a la parte norte de acuerdo a los sonidos que escuchan, donde se encuentra los baúles de sorpresas y detrás de ellos las pizarras acrílicas, trabajaremos en grupo de 2 y partirán de la parte norte al sonido de la campana, en el recorrido podrán observar mi mano, cuando alzo el pañuelo verde deben caminar, el pañuelo rojo es para pararse y el pañuelo amarillo es para correr entonces ustedes deben estar atentos al color del pañuelo que alzo, después que llegan a la meta, se les cubrirá los ojos y al sonido de la campana empezarán a sacar los objetos que se les pide en un tiempo de 3 minutos y al sonido de dos campanadas dejarán de sacar y se le retira el pañuelo de los ojos para que pueda ver e indicar que juguetes saco. Se anotará en la pizarra los logros por cada niño.

b. Organización

Organizamos a los niños con la técnica “la canasta de alimentos”, el niño saca tarjetas de una caja y en cada tarjeta se encuentran dibujados diferentes alimentos, cuando ya todo el niño tiene sus tarjetas se les pide que indican en forma verbal que tipo de alimento les toco, luego agruparemos de acuerdo a su clasificación: verduras, frutas menestras, etc.

c. Desarrollo

Parte caminando cuando observa el pañuelo verde, corre cuando observa que el maestro enseña el pañuelo amarillo y se para cuando el maestro enseña un pañuelo rojo, llegando a la meta.

Con los ojos vendados, saca objetos suaves del baúl hasta escuchar sonido de la campana.

Al sonido de la campana empieza a caminar sobre la punta de los dedos de los pies y al sonido del tambor se detiene.

d. Indicadores de evaluación:

- 1.-Corre cuando el maestro enseña un pañuelo amarillo,
- 2.-Camina, cuando observa el pañuelo verde,
- 3.-Se para, cuando le enseñan el pañuelo de color rojo
- 4.-Con los ojos vendados saca objetos suaves del baúl hasta que suena la campana y describe el objeto extraído con los ojos sin venda.
- 5.-Baila al ritmo de la música
- 6.-Salta al oír la campana, gatea al oír el silbato

JUEGO N° 04: para evaluar el desarrollo de la lateralidad del niño.

Nombre: “Mis ejercicios diarios”

Competencia: Reconoce su lateralidad que práctica en su vida diaria, realizando el juego “mis ejercicios diarios”, en forma dinámica.

Materiales: Peine, cepillo, sombrero, etc.

a. Presentación

Trabajaremos en forma individual en dos grupos, empezaremos poniéndonos en fila a una distancia de 2 metros uno de otro y a la orden del profesor, extender los brazos, girar ambos, alternado. Luego tomará cada niño el cepillo, peine, sombrero; después realizarán su higiene y arreglo personal, luego se pondrán en filas uno frente al otro, luego cada niño podrá tocar el oído derecho, el pie izquierdo, así mismo el hombro derecho de su colega.

b. Organización

Ubicamos los materiales en lugares accesibles, para que el niño pueda usarlo.

c. Desarrollo

Extender los brazos, girar ambos, girar uno y otro alternativamente.

Se peina, se lavara los dientes, se pone un sombrero

Toca el pie derecho de su colega, la oreja, el hombro, etc.

d. Indicadores de Evaluación:

- 1.- Extiende los dos brazos
- 2.- Gira ambos
- 3.- Gira uno y otro alternadamente, sin desplazarse
- 4.- Se peina
- 5.- Se lava los dientes
- 6.- Toca el pie derecho de su colega, su oreja, su hombro

Capítulo III

El trabajo cooperativo en niños y niñas de 5 años

3.1 El papel del maestro en un aula cooperativa

Según Pastó (2015):

El primer paso para avanzar haría una metodología cooperativa es la reflexión del docente. Somos conscientes que los cambios hacia este tipo de aprendizaje no son un hecho inmediato, pero sí posible. El maestro debe tener claro que nunca se parte de la nada al todo. Se trata de un progreso más pausado pero que va avanzando hasta conseguir que la dinámica cooperativa sea un recurso que les ayude a aprender y progresar como personas en todas sus facetas de la vida (p. 12).

Las personas cooperamos menudo sin darse cuenta de ello. Y hay un factor que lo facilita: el aprendizaje. Y cuando hablamos de aprendizaje hablamos de escuela. Así pues, la educación ha sido una de las prioridades del movimiento cooperativo desde sus inicios, ya que consideraron que el aprendizaje no sólo contribuía a la mejora personal sino también colectiva y que era un revulsivo útil para poder conseguir mejores resultados .

Barba, citado por Pastó (2015) afirma que:

Adquirir el hábito de ver, entender, saber, juzgar, actuar y decidir con la base de los valores cooperativos, implica un punto de inflexión hacia un avance personal. En

consecuencia, las formas de enseñanza-aprendizaje en la escuela prefiguran las maneras de comportarse en sociedad. Es por ello que hay que enseñar en valores (p. 12)

Dotar al alumno de estrategias que le permitan saber, saber ser, saber hacer y saber convivir es absolutamente necesario para la vida en comunidad. Aprender, o aprender a aprender, contribuye a la realización personal en las dimensiones del ser humano, a saber afrontar situaciones de dificultad o retos y participar y cooperar con los demás en las actividades humanas...

Cambrá y Laborda, citado por Pastó (2015), además:

Tiene que pensar en la organización del aula, los materiales que va a utilizar, los grupos y el rol que en cada tarea van a tener los miembros de los equipos de trabajo. A su vez, es importante que el profesor indique cuál es el objetivo a alcanzar, explicar detalladamente la actividad y el proceso a seguir, además de su evaluación a nivel individual y grupal (p. 12).

En los últimos años, se ha dado mayor importancia a las relaciones sociales de los estudiantes como facilitadores del aprendizaje escolar y a estrategias de enseñanza y aprendizaje cada vez más diversificadas en el aula, incluido el uso del trabajo cooperativo, en una perspectiva escolar inclusiva. .

Cuando los estudiantes trabajan juntos con el mismo propósito de aprendizaje y producen un trabajo final común, nos enfrentamos al trabajo cooperativo. Los estudiantes se dan cuenta de que su objetivo individual solo se logrará si los otros miembros del grupo también los alcanzan, en una dinámica cooperativa con un objetivo común para el grupo. Leitão (2006: 8) afirma que el aprendizaje cooperativo es "una estrategia de enseñanza centrada en el alumno y un trabajo colaborativo en grupos pequeños, grupos que se organizan en función de las diferencias de sus miembros" para que los alumnos puedan comprender tu realidad al reflexionar sobre tu propio aprendizaje.

Según López y Acuña 2011 y Prieto 2007 citados por Pastó (2015):

La escuela, por lo tanto, tiene un gran reto de futuro. Y por eso debe formar, debe saber involucrar cada miembro a trabajar, a responsabilizarse ya comprometerse personalmente, pero también enseñar a compartir, a cooperar con los demás, cuidando el afecto personal, la satisfacción por el trabajo bien hecho y el éxito de todos los miembros. Ante este principio general, los equipos de trabajo cooperativo no sólo son una herramienta positiva para enseñar y aprender mejor, sino que también deben ser un reto educativo, un contenido más a enseñar y aprender. El dilema, sin embargo, es cómo conseguir aprender juntos en el aula. Se consigue montando dispositivos didácticos que incluyan diferentes mecanismos de regulación de los aprendizajes, donde los alumnos no sólo aprendan individualmente, sino también mediante la cooperación entre sí, que ayuda a aprender los unos con los otros. Expresado sintéticamente, a parte de la potencia básica que aporta el maestro, la cooperación entre el alumnado puede y debe ayudar al aprendizaje (p. 13).

El aprendizaje es un acto social basado en el esfuerzo cooperativo para compartir, comprender y resolver problemas. Los estudiantes que trabajan en cooperación resuelven problemas más fácilmente, ya que se entienden mejor, se preocupan mutuamente por el bienestar del grupo, proporcionando "comunicación interactiva, aceptación y adaptación a las diferencias individuales.

Los principios principales del aprendizaje cooperativo será la formación de grupos basados en su heterogeneidad, proporcionando a los estudiantes una mayor diversidad de experiencias, perspectivas y conocimientos.

Al formar grupos heterogéneos, ningún estudiante debe ser privado de contribuir al aprendizaje de sus compañeros y de poder disfrutar el aprendizaje de los demás y de que

en un grupo todos los estudiantes deben participar activamente en el producto final, incluso si dicha participación no tiene los mismos niveles de participación. para todos.

Todos los estudiantes deben participar con éxito en las actividades, cada uno a su nivel, con la ayuda de todos los miembros del grupo. El trabajo cooperativo del trabajo colaborativo, y en el trabajo colaborativo los estudiantes tienen diferentes roles, siendo cada uno responsable de una cierta parte de la tarea propuesta, trabajando de forma aislada para lograrlo. misma tarea En el trabajo cooperativo, los estudiantes siempre trabajan juntos en la misma tarea para fomentar un ambiente rico de descubrimiento y compartir nuevas ideas, dándose cuenta de que los objetivos de aprendizaje individual para el desarrollo cultural y social solo se lograrán si y solo si los otros miembros del grupo pueden alcanzar sus metas también.

3.2 Técnicas de implementación del aprendizaje cooperativo en las aulas de educación inicial

El sentido de todo se concreta en nuestra convicción de que los valores cooperativos solamente se pueden asimilar si son vividos y practicados, y si las técnicas de trabajo cooperativo (nos referimos, por ejemplo, a determinadas maneras de organizar los trabajos en grupos que obligan a cooperar a todos los integrantes y hacerse todos responsables del resultado final) se convierten en una herramienta eficaz para vivir estos valores y comprobar su eficacia..

3.2.1 Pasos a seguir para la implantación de estructuras cooperativas en educación infantil.

Formar los equipos.

Pastó (2015) afirma que “normalmente los equipos de trabajo están formados por cuatro alumnos/as, aunque pueden ser también de tres o de cinco, todo dependerá tanto del espacio que disponemos como del número de alumnos/as” (p. 14).

No hay una dimensión ideal para conformar grupos de trabajo cooperativo. Depende de los objetivos programados, de la edad de los alumnos, de su experiencia en el trabajo cooperativo y del tiempo de que se dispone para realizar la actividad. Sin embargo, se aconseja configurar grupos entre dos y cuatro miembros para un trabajo eficiente. En cuanto a la composición, los grupos pueden ser heterogéneos u homogéneos, según convenga.

Pastó (2015):

Además, este proceso permite introducir los roles de trabajo. También existen los grupos homogéneos (su intención es aumentar la competitividad entre los diferentes equipos) y los grupos causales, es decir, aquellos que se eligen por azar (nacidos el mismo mes, los alumnos/as que empiezan por la A...) (p. 14).

En el primer caso, alumnos con rendimientos e intereses diferenciados comparten métodos de resolución de problemas diversos para aprender juntos. En el segundo caso los miembros poseen capacidades similares. La distribución puede ser azarosa, estratificada. En este supuesto pueden ser los propios alumnos los que, después de detectar sus potencialidades y debilidades, configuren los grupos, o bien lo puede hacer el maestro atendiendo a características específicas de los mismos alumnos y de la actividad. También la duración de los grupos en diversas tareas puede variar. Se aconseja que los grupos trabajen juntos el tiempo necesario que les permita conseguir buenos resultados.

Disposición de los propios equipos y de éstos en el aula.

Según Pastó (2015):

Es aconsejable que los alumnos consideren la necesidad de repartirse roles a partir de sus capacidades. Se asegura, así, que todos los miembros trabajen de forma productiva. Asimismo, entre todos deberían pactar una lista de normas que deberían ser respetadas. Esta lista debería estar siempre abierta a cambios consensuados durante el proceso de trabajo (p. 14).

También deberían pactar un plan de trabajo y enumerar una serie de expectativas. De esta manera se marca ya desde el inicio el camino a seguir y se hace sabedores a todos los miembros integrantes, lo que los compromete a trabajar en la misma dirección. Se debería fomentar, en cada uno de los grupos, la revisión periódica de su funcionamiento interno. Ellos mismos han de ver qué funciona y qué debe cambiar para que el grupo consiga un mayor éxito colectivo.

Implantación de roles cooperativos.

Para Pastó (2015):

Es en la hora de tutoría el momento ideal para empezar a distribuir los roles de los distintos grupos. Las funciones son las siguientes: animador (anima a todos/as a trabajar y habla en nombre del grupo) secretario (toma notas y rellena las hojas de control) encargado del silencio (controla el tono de voz de todos) y responsable de material (los trae y los recoge así como es responsable de su cuidado). Estos roles son flexibles, puesto que todos los miembros de un mismo equipo deberán pasar por cada rol. Entre todos tienen que conseguir que todos los roles se complementen entre sí y para ello se realizarán varias revisiones de éstos (p. 15).

Su tarea se centra en tomar decisiones de tipo organizativo antes de abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En todos los casos, debería explicar a los alumnos las tareas de aprendizaje a realizar así como los procedimientos cooperativos que se podrían utilizar. También debería supervisar el trabajo de los equipos y evaluar el nivel de aprendizaje de los alumnos. Una vez inmersos en el trabajo, debería intervenir cuando el grupo reclame ayuda.

Elección del tema.

Debería alentar a determinar el grado de eficacia del funcionamiento del grupo. Conscientes de que la capacitación para utilizar el aprendizaje cooperativo no es un proceso rápido y requiere entrenamiento, habrá que determinar con concreción los objetivos, los contenidos y la perspectiva conductual individual y colectiva, y dotar a los grupos de los materiales y herramientas necesarios para asegurarse su funcionamiento normal.

Plantear los objetivos.

Según López (2007) “cada miembro del equipo sólo puede conseguir sus propios objetivos si los demás componentes del grupo logran los suyos” (p. 18).

En la logística hay que sumar cuestiones relacionadas con el mantenimiento de un buen ambiente de la clase: gestionar la organización del espacio (distribución del mobiliario, de los alumnos y grupos, etc.), dictar normas colectivas, crear escenarios de trabajo, afianzar comportamientos relacionales adecuados entre el alumnado, asegurar la disposición del alumnado hacia las tareas, etc...

Buscar la información y sistematizarla.

Pastó (2015) nos dice que se debe de:

Buscar información es responsabilidad de todos los miembros del grupo y todos ellos pueden utilizar aquellos recursos que tengan a su alcance para hacerlo. En Educación Infantil lo más habitual es pedirles colaboración a las familias ya que son ellas - principalmente- las que ayudan a sus hijos/as a encontrar la información en libros, revistas, Internet, periódicos, etc (p. 15).

Favorecimiento de la interrelación, el conocimiento mutuo y la distensión en el grupo. Permiten valorar la necesidad de conocerse entre ellos, detectar puntos fuertes y débiles propios y del resto, para aprovecharlos en el seno del equipo en bien de la tarea. Un ejemplo para trabajarlo es la técnica de la entrevista, que consiste en ver qué puede aportar el compañero, que permite descubrir el otro a favor de la tarea colectiva y además dejar constancia para aprovecharlo en el futuro..

Elaboración y presentación de los materiales.

Según Pastó (2015):

Toda la información seleccionada se debe plasmaren un producto final (murales, dibujos, pequeños escritos con imágenes, etc.) el cual servirá para poder analizar entre todos la consecución de los objetivos. La presentación de la información se puede hacer en la pizarra (ejemplo: el docente puede ser el encargado de apuntar allí la información) ya que así se facilita que todos los alumnos/as del grupo-clase puedan verla (p. 16).

Fomento del debate y consenso en la toma de decisiones. Permite activar la necesidad de hablar, de valorar los acuerdos y decidir qué hacer para avanzar en la resolución de tareas entre todos los componentes. El ejemplo de la técnica de opiniones

enfrentadas permite trabajar en la justificación de una postura entre otras posibles y aprender a debatir mediante argumentarios sólidos fruto de la búsqueda y la selección de la mejor información.

3.2.2 Requisitos para que se produzca aprendizaje en cooperación.

Pastó (2015) asegura que:

El primer requisito para que el trabajo en grupo sea cooperativo es que todos los miembros que lo componen compartan un mismo objetivo teniendo en cuenta las exigencias y las ventajas de trabajar en equipo. Todos los educandos tienen que percibir la cooperación como requisito necesario para que todos los que forman el grupo aprendan y tengan éxito. De ahí surge la segunda condición para que se produzca un aprendizaje cooperativo, la responsabilidad individual. Todos son responsables de aprender y de hacer que los otros aprendan. Para averiguar si este hecho es una realidad deben ser capaces de explicar lo aprendido o bien la tarea a realizar a sus compañeros y compañeras de equipo y de hacer que ellos/as lo entiendan (p. 16).

Incorporación de la eficacia de trabajar en equipo. Permite descubrir que trabajando conjuntamente se consigue resolver con éxito las tareas encomendadas, gracias a las aportaciones del resto. El ejemplo de la dinámica trabajo en equipo: sí o no? permite comprobar por ellos mismos aspectos positivos y negativos sobre el trabajo en equipo. • Sensibilización del alumnado a favor del trabajo cooperativo. Permite detectar la necesidad de organización interna en la realización de tareas colectivas y las ventajas de la buena convivencia.

Johnson, Johnson y Holubec (1999) citado por Pastó (2015) afirman:

Una serie de condiciones que son imprescindibles para que se produzca este tipo de aprendizaje: la interdependencia positiva de objetivos (cada uno necesita a sus compañeros/as para alcanzar sus objetivos, es decir, se crea una interdependencia positiva) de recursos y tareas (distribución equitativa de las tareas) y también de roles (tener clara la definición, la distribución y las funciones de los roles y ejercerlos para que el equipo funcione); la responsabilidad individual y grupal en conseguir los objetivos; la interacción cara a cara; el uso de habilidades interpersonales y grupales y, por último, la evaluación del funcionamiento del grupo (regular, para mejorar como grupo e individualmente) (p. 17).

El ejemplo de la dinámica mundo de colores permite decidir cómo integrar un alumno que ha quedado sin grupo. Una vez favorecida una forma dinámica de trabajo de grupo mediante las estrategias comentadas, podemos pasar a aplicar técnicas específicamente cooperativas en el aprendizaje de contenidos. De esta manera, ayudamos a fijar el espíritu cooperativo del alumnado. Las técnicas cooperativas en sí mismas no tienen contenido explícito; sólo son herramientas para trabajar una o varias áreas curriculares. Estas técnicas permiten que el alumnado vivenciar experiencias reales de trabajo en equipo y pueda comprobar que trabajar de esta manera es eficaz porque cuenta con la ayuda inmediata del resto de compañeros, y esto activa más alternativas resolutivas a la hora de afrontar retos.

3.2.3 Tipo de organización de las experiencias cooperativas.

Johnson y Johnson (1999) nos dice que los grupos son:

Los grupos formales:

Johnson y Johnson (1999) pueden emplearse en diversos momentos de una secuencia didáctica y resolver así fines de aprendizaje diversas. Por ejemplo, la estructura de la lectura compartida activa que todos los alumnos de la clase hagan lectura individual con la atención necesaria ya que deben asegurarse ellos mismos de su comprensión.

Los grupos informales:

Johnson y Johnson (1999) uso de estructuras cooperativas específicas. Se utilizan para resolver actividades más concretas como complementar alguna estructura básica, estudiar ciertos contenidos de trabajo, etc. Un ejemplo, la estructura el número permite que todo miembro del grupo se asegure que realiza correctamente una tarea ya que puede ser el elegido para explicarla al resto de compañeros. De su explicación depende la nota obtenida por todos los miembros del grupo.

Los grupos de base cooperativos.

Johnson y Johnson (1999) Uso de estructuras cooperativas complejas. Combina el aprendizaje cooperativo con la instrucción individualizada. Todos los alumnos trabajan sobre un mismo tema con programas específicos concretos. Por ejemplo, la estructura el rompecabezas permite crear en cada grupo miembros expertos que comparten sus conocimientos con otros expertos en el mismo tema de otros grupos para enriquecer el equipo base.

Aplicación didáctica

SESION DE APRENDIZAJE N° 1

I.- DATOS GENERALES:

DOCENTE : YOVANA RAMOS ORÉ
 NIVEL DE LOS ESTUDIANTES : INICIAL “5 AÑOS“
 FECHA : 4- 07 -2019

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
Personal Social	<p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>Cuando el niño convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	<p>-Respeto a sus compañeros al momento del juego.</p> <p>-Participa en el juego asumiendo las reglas establecidas</p>
Psicomotricidad	<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr y saltar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos.	<p>-Realiza saltos en forma coordinada.</p> <p>-Respeto el espacio limite de ubicación en el juego.</p>

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
RECEPCION DE NIÑOS	Los niños y niñas ingresan al aula, saludan marcan su asistencia.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Uso de los carteles del aula: Oración, tiempo, calendario, cuantos han venido, etc
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>Planificación: Los niños y niñas deciden a que sector ir a jugar de acuerdo a su interés.</p> <p>Organización: El grupo de 5 o 6 organizan su juego, deciden a ¿qué jugar?, ¿con quien jugar?, ¿cómo jugar?</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños y niñas juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer, la profesora observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Orden: Mediante una canción se logra que los niños y niñas guarden los materiales utilizados y ordenen los sectores.</p> <p>Socialización: (verbal o grafica) cada grupo se organiza para contar a sus</p>

	compañeros a qué jugaron, como jugaron, quienes jugaron o dibujan lo que hicieron.
SESION CENTRAL	<p>INICIO</p> <p>Invitamos a los niños y niñas ponerse en semicírculo para presenciar una función de títere, les pedimos silencio para iniciar la función (La función de títeres trata de dos niños que juegan y uno de ellos hace trampa)</p> <p>Luego de la función, conversamos acerca de la historia motivándolos a expresar sus opiniones sobre la situación que se presentó y sobre la importancia de cumplir las normas para que todos puedan jugar y disfrutar de un juego. Les preguntamos cuando ustedes juegan ¿cumplen con las reglas de juego?, ¿por qué?</p> <p>Mencionamos a los niños y niñas el propósito del día: Hoy realizaremos un juego que se llama “A PONERLE LOS GANCHOS” en la cual escucharemos las reglas de juego para cumplirlas.</p> <p>Para que todo marche bien y todos disfrutemos del juego es necesario que acordemos algunas normas. Hacemos referencia a la representación de los títeres. Escuchamos con atención lo que los niños nos dicen y vamos escribiendo las normas en la pizarra o papelógrafo. Por ejemplo: escuchar con atención las reglas del juego y seguirlas, jugar sin pelearse o empujarse, jugar colaborando con nuestro equipo,</p> <p>Desarrollo</p> <p>Pedimos que se organicen en dos grupos y elegiremos a un niño de cada grupo para colocarle los ganchos, luego mencionamos las reglas de juego nos podemos acompañar con imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> -La ida debe ser saltando y la vuelta corriendo. -Esperar su turno hasta que su compañero le de la mano. -Mantenerse detrás de la línea. -Colocar solo un gancho en la ropa del compañero. <p>Tocamos el silbato para empezar el juego y al tocar nuevamente el silbato se finalizará.</p> <p>Por ello hacemos un ensayo primero para asegurarnos si entendieron las reglas.</p> <p>Al finalizar el juego hacemos la técnica de relajación, A SOPLAR LA VELA. A nivel individual Invitamos a los niños a dibujar lo que más les gusto del juego. Mientras van dibujando, nos acercamos y les preguntamos qué están dibujando. Les ayudamos a verbalizar lo que están representando.</p> <p>Con todo el grupo Una vez que terminen, los invitamos a presentar sus trabajos de manera voluntaria.</p> <p>Cierre</p> <p>propiciamos la reflexión realizando algunas preguntas como: ¿Les gustó el juego? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Cumplimos las reglas establecidas para jugar? Los felicitamos por el trabajo realizado.</p> <p>Cerramos la actividad enfatizando la importancia que tiene el respeto durante la ejecución del juego y en todo momento de nuestra vida.</p>
	RECREO/LONCHERA
TALLER GRAFICO	<p>Competencia: Crea proyectos desde lenguajes artísticos.</p> <p>Desempeño: Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando</p>

PLASTICO	<p>diferentes lenguajes artísticos.(el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los titeres, etc.)</p> <p>Inicio: Los niños y niñas en asamblea recordaron que las normas para el uso de los materiales y mencionan las normas acordadas, como guardar en su lugar después de modelar.</p> <p>Desarrollo: Los niños y niñas dialogan que le falta a su dibujo, que le pueden poner ¿le pintan el cabello?, etc</p> <p>Cierre: Exponen sus trabajos, se lavan las manos y guardan los materiales.</p>
HORA DE LA LECTURA	Los niños y niñas eligen libremente un cuento, se acomodan en sus cojines para leerles.
SALIDA	Orden, recomendaciones y despedida

IV.- BIBLIOGRAFÍA:

- Rutas del Aprendizaje
- DCN

Síntesis

Este tipo de estrategias o de saber qué anclajes tienen los alumnos permite captar los conocimientos previos. El maestro, en este caso, tiene que adecuar las preguntas al nivel previsible de conocimientos, sobre todo procedimentales, que se necesitan para poder empezar con garantías el tema o la secuencia que se quiere trabajar.

El alumnado, antes de comenzar un trabajo de grupo, debería tener puntos de conexión que le permitieran poder abordar una actividad que previsiblemente desconoce. Así pues, se debería averiguar quién sabe qué, y si con la base que tiene adquirida podrá actuar con solvencia. En definitiva, se ha de dotar a cada uno de los alumnos de los prerequisites necesarios para poder hacer una actividad de trabajo cooperativo, si se quiere asegurar el éxito.

En este caso existen varias formas de comprobación: prueba test, preguntas breves, respuestas abiertas, etc. La estrategia continua es una técnica que permite corregir enfoques equivocados del trabajo por parte del grupo, rectificar informaciones erróneas, adecuarse a la realidad del trabajo, etc.

El docente debería ofrecer fuentes de información oportunas, sobre todo en aquellos aspectos que hay que reforzar de cada individuo o grupo, aportar ayuda a miembros del grupo si no se salen e insistir en la comprensión de la materia a partir de explicaciones concretas.

Apreciación crítica y sugerencias

El alumnado debe detectar cuando realmente necesita ayuda y aprovechar este tipo de dinámicas para contrarrestar información, ampliar conocimientos, etc. El grupo cooperativo debe decidir qué hacer y cómo hacerlo para alcanzar los objetivos concretados previamente o modificarlos en su caso a partir de la redirección de las estrategias de trabajo iniciales. En definitiva, corregir errores, solucionar problemas de funcionamiento interno del grupo, rectificar decisiones incorrectas, etc.

Para ello existen diversas formas de aplicabilidad: explicaciones orales sobre procedimientos, entrega de actividades, ejecución de trabajos concretos, etc. En este caso permite determinar si se han alcanzado los objetivos de conocimiento previstos y evidenciar la evolución de la dinámica del grupo y su aprendizaje. Hay varias formas de verificarlo: prueba final, presentaciones orales, trabajo, mural, formulación de un mapa conceptual, etc. La prueba que se determine debe visualizarse de manera que se vea el progreso individual y el del grupo.

Entonces, cuando los alumnos trabajan juntos con el mismo objetivo de aprendizaje y producen un trabajo final común, estamos ante el trabajo cooperativo. Los alumnos perciben que su objetivo individual sólo se alcanzará si los demás miembros del grupo también los alcanzan, en una dinámica cooperativa con un objetivo común al grupo.

El trabajo desde la cooperación, por lo visto hasta ahora, no se puede aprender de manera intuitiva. Esto hace que en algunos casos desde las facultades de Educación sólo se salga preparado con un aprendizaje cooperativo teórico práctico, superficial, de base doctrinal. A menudo se presenta como dogma lo que se postula como beneficioso, pero se practica poco. Trabajar de manera cooperativa presupone partir de unas bases teóricas para llegar a la práctica real, persistente y continuada, para ser asumida con naturalidad.

Sugerencias

1. Todo docente debe brindar hacer juego planificados sujetos a reglas para desarrollarle su psicomotricidad en forma completa y cuando inicia con su educación formal no tenga dificultades de aprendizaje, teniendo presente, que es una función primordial de los docentes de Inicial.
2. Los padres de familia. en los hogares deben dar importancia al desarrollo de los juegos sujetos a reglas y trabajo cooperativo.
3. Como profesores debemos conocer las características fundamentales del desarrollo del niño para trabajar los juegos sujetos a reglas y el trabajo cooperativo
4. Observar con mucha atención las actividades que está realizando el niño, con el objetivo de detectar alguna perturbación en su desarrollo y de esta manera aplicar correctamente el juego.

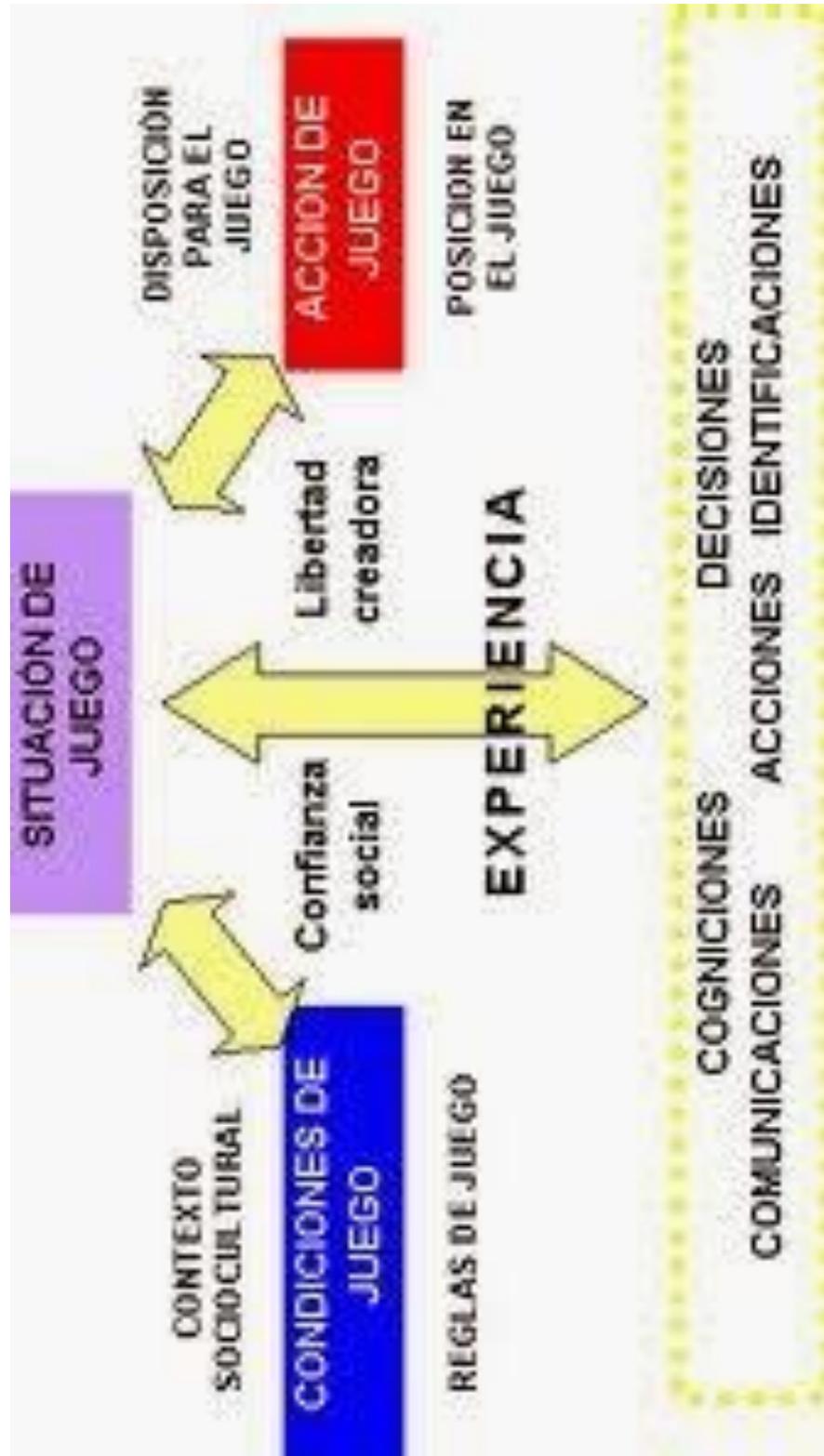
Referencias bibliográficas

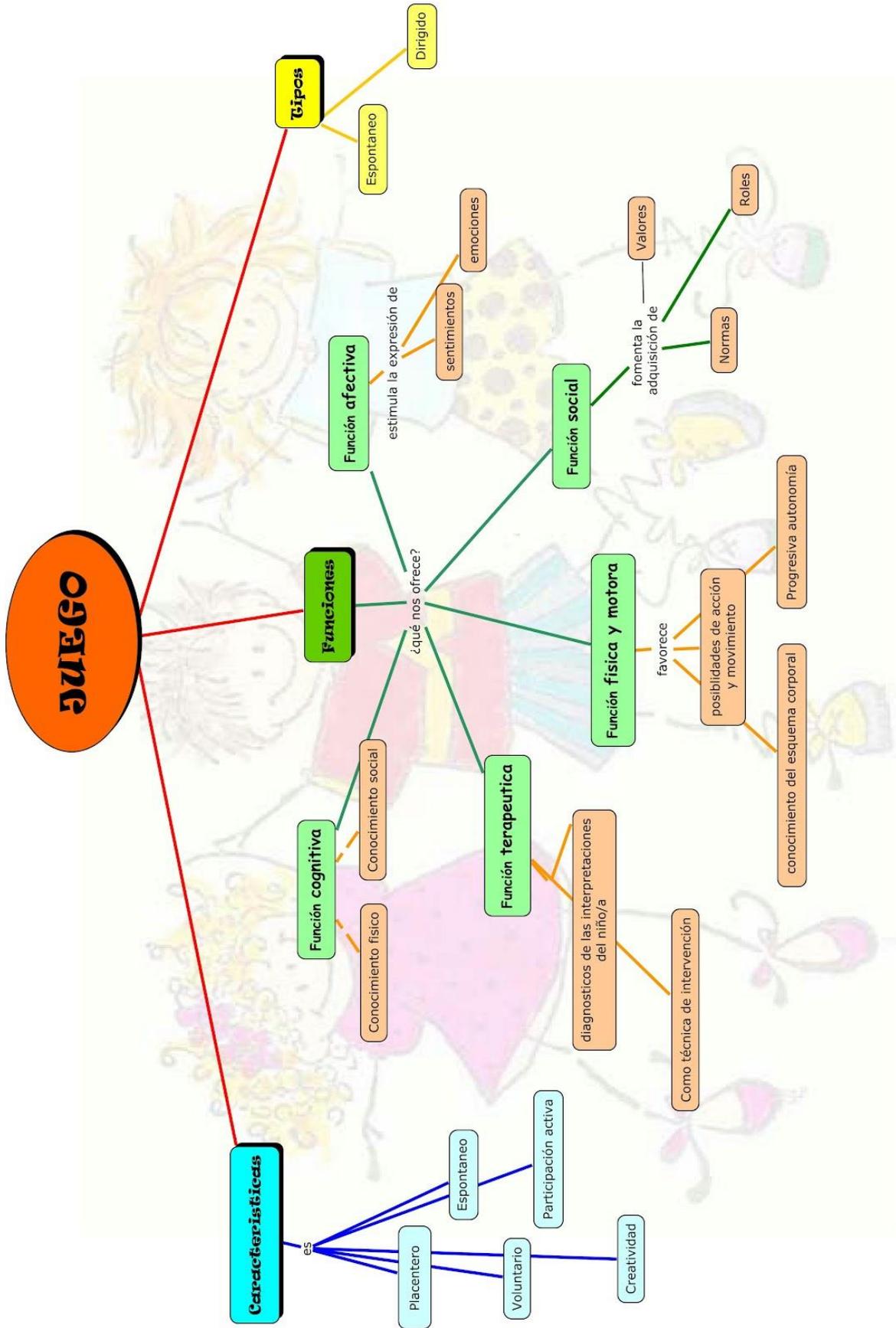
- Arevalo, M. y Carreazo, Y (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el Jardín A del hogar infantil Asociación de padres de familia de Pasacaballos (Tesis de licenciatura)*. Colombia: Universidad de Cartagena.
- Crespo, B (2018). *Juegos cooperativos como estrategias de cohesión grupal (Tesis de licenciatura)*. España: Universidad de Sevilla.
- Dávila, K. y Guerra, E (2015). *Trabajo cooperativo en niños de 4º grado de primaria – Institución Educativa N° 60014 – Iquitos 2014 (Tesis de Licenciatura)*. Loreto: Universidad Científica del Perú. Obtenido de <http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/408/Tesis%20Kelvin%20Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Depaz, W. y Asencios, S (2016). *Los juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años de la I. E. I. N°098 de Huaripampa Alto, Distrito de San Marcos (Tesis de licenciatura)*. Perú: Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.
- Echeverría, W (2016). *El juego cooperativo de las Ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial I, del centro educativo Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito (Tesis de licenciatura)*. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Gimeno, J. y (1989). *La enseñanza: su teoría y su práctica*. España: Akal S.A.

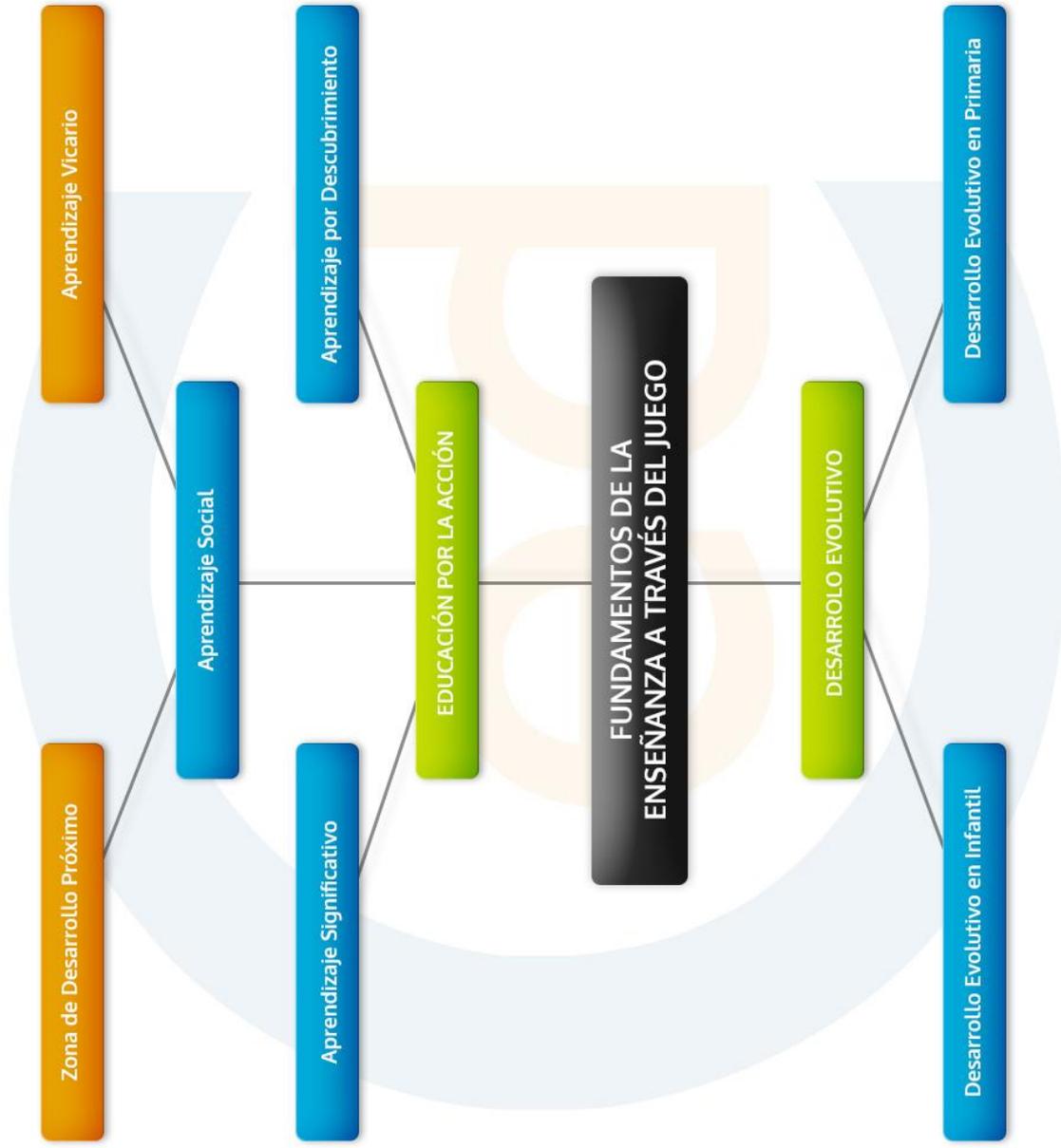
- González, M (2017). *El aprendizaje cooperativo en el aula infantil. La enseñanza del inglés*. España: Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/22255/TFG-B.958.pdf?sequence=1>
- Gutiérrez, M (2009). *El trabajo cooperativo, su diseño y su evaluación. dificultades y propuestas*. España: Universidad de Girona. Obtenido de <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/1956/217.pdf?sequence=1>
- Johnson, D. y Johnson, R (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós SAICF.
- Lara, R. y Rojas, Z (2018). *Práctica de juegos sujetos a reglas en equiparar psicomotricidad de los estudiantes de inicial "Maria Inmaculada"-Oxapampa (Tesis de licenciatura)*. Perú: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Linaza, J (1997). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: UNED.
- López, F (2003). *Motivación, tratamiento de la diversidad y rendimiento académico. El aprendizaje cooperativo*. Venezuela: Grao, de IRIF, S.L.
- Pastó, N (2015). *Estrategias cooperativa aplicables en el aula de educación inicial*. España: Universidad Internacional de la Rioja. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3214/PASTO%20SALUD%2C%20NURIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Prado, J. y Rojas, Y (2017). *Juegos tradicionales Kiwi, rompecabezas y soga para mejorar el trabajo cooperativo de niños de 4 años de la I.E N°224 Indoamérica (Tesis de licenciatura)*. Perú: Universidad Nacional de Trujillo.
- Pugmire, M (1996). *El juego espontáneo en la primera infancia*. Madrid: Narcea.

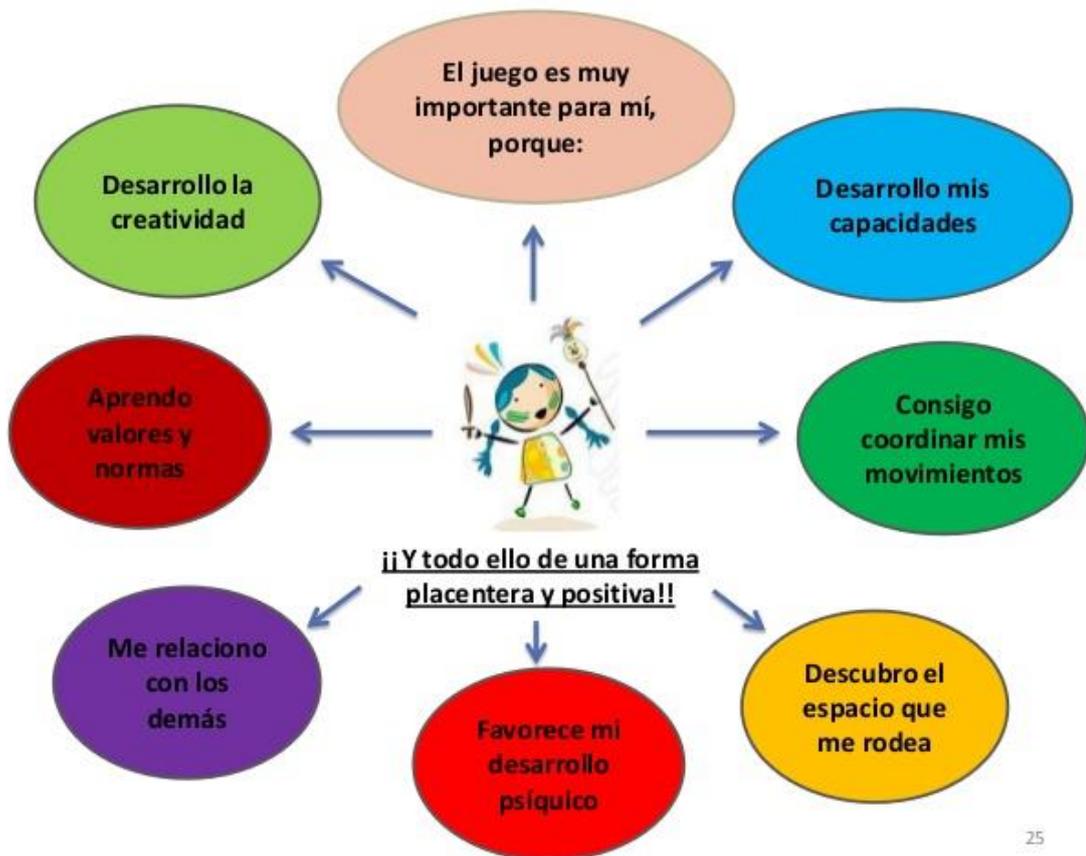
- Pujolás, P (2012). *Aulas inclusivas y aprendizaje cooperativo. Educatio* . España: Siglo XXI.
- Rain, N (2017). *Juego simbólico y de reglas entre iguales y la narrativa que lo sustenta en el contexto Mapuche en Chile*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
Obtenido de <https://repositorio.uam.es/handle/10486/680614>
- Reyes, R (2018). *El trabajo colaborativo propiciado desde el programa pequeños científicos para fortalecer el aprendizaje significativo con estudiantes de 5° del IED la floresta Sur (Tesis de maestría)*. Colombia: Universidad Libre.
- Rubio, E (2017). *Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 302 "Santa Rafaela María"-Chota (Tesis de licenciatura)*. Perú: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Sánchez, M (2016). *Los juegos cooperativos y la relajación como recursos para la mejora de la convivencia en el aula de Educación Infantil (Tesis de licenciatura)*. España: Universidad Católica de Murcia.
- Sarlé, P (2001). *Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en el nivel inicial*. Buenos Aires: Novedades educativas.
- Sarlé, P (2010). *El juego en el nivel inicial. Juego reglado*. Buenos Aires: UNICEF.
- Velazquez, D. y Acero, D (2018). *Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E. I. 208 del barrio Laykakota de la Ciudad de Puno-2017 (Tesis de licenciatura)*. Perú: Universidad Nacional del Altiplano.

Apéndice





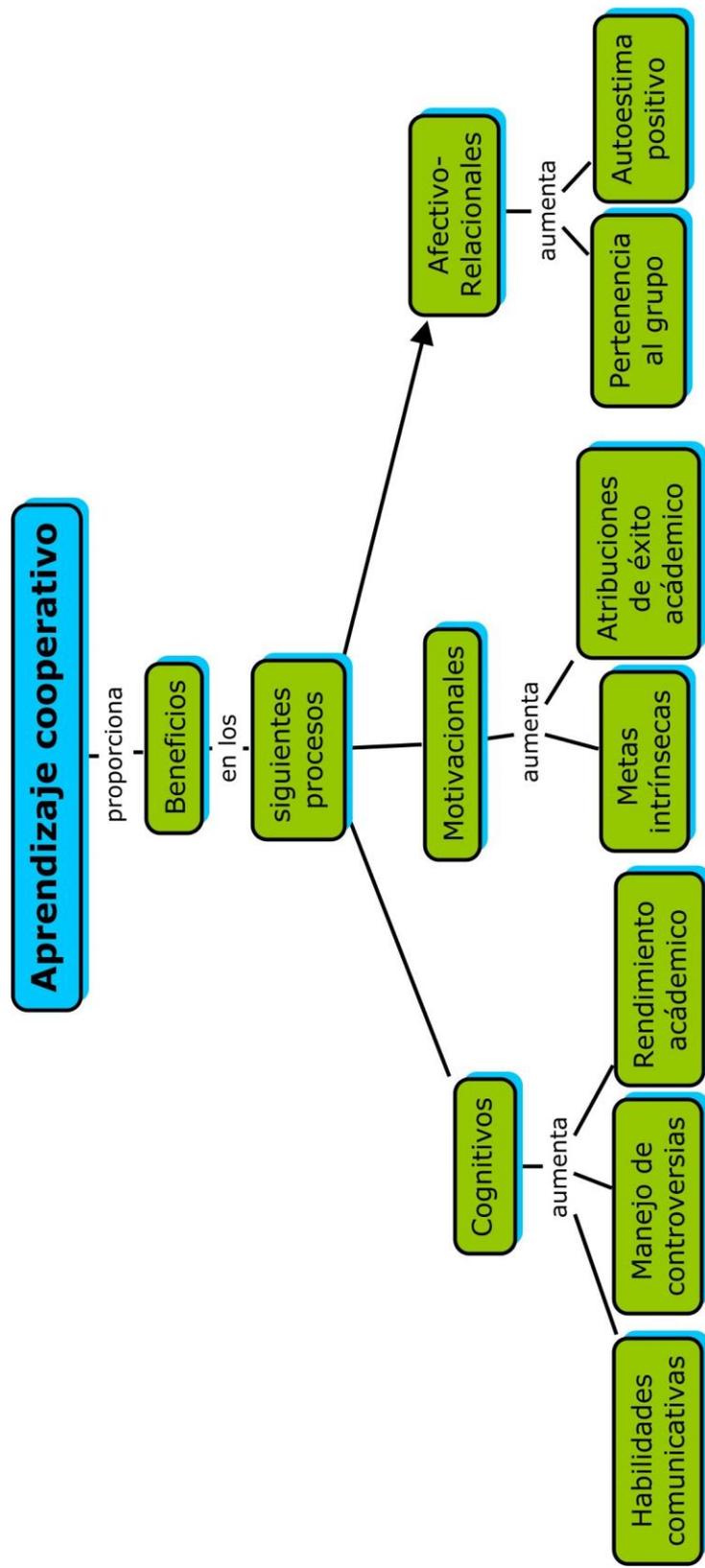




JUEGO TRABAJO Y JUEGO LIBRE











© Can Stock Photo - csp21302608